دليــــل

الألعاب التربوية



م. سينا زارعي

دليل الألعاب التربوية

(مجموعة متنوعة من الألعاب التربوية مع ذكر القيم التي تتم غرسها من خلال هذه الألعاب)

م. سينا عبد الغفور زارعي

الإهداء

- إلى كل أب وأم وولي أمر يسعى لغرس قيم أصيلة في أبنائه.
- إلى كل مربٍ يسعى لتربية جيل ينهض بهذه الأمة الرائعة.
- إلى كل من يريد نشر الخير والقيم في المجتمعات.

إلى كل أولئك نهدي هذا الدليل

المقـــــدمة

الحمــــد لله رب العــــالمين، الحمــــد لله على نعمة الإيمان، الحمد لله على نعمة الإسـلام، الحمد لله أن بعث لنـا مربيـا وقائـدا عظيمـا، هو النبي ﷴ صـلى الله عليـه وسـلم، والصـلاة والسـلام على أشـرف المرسلين، سيدنا ﷴ وعلى آله وصـحبه أجمعين، أمّا بعد:

تعتــبر الألعــاب مـــن الوســائـل الـــتي يســتخدمها كثير من الناس والمؤسسات لأغراض مختلفـة، لعل من أبرزها الجانب الـترفيهي، وتعتبر الألعـاب محببـا للصـغار والشـباب والكبـار، وبالتـالي فهم يقبلـون

عليها كثيرا، وبالطبع تختلف الألعاب من حيث طبيعتها حسب المرحلة العمرية، فيقبل الصغار على الألعاب التي تناسب مرحلتهم، ويقبل الشباب على ألعاب أخرى تناسب مرحلتهم، وأيضا هناك اختلاف بين إقبال الذكور والإناث على الألعاب المختلفة.

ولم تغفل التربية هذا الجانب الهام من جوانب التربية، واعتبرتها وسيلة هامة من وسائل غرس بعض القيم، فالتربية بالألعاب من طرق التربية التي يستخدمها كثير من المربين سواء كانوا آباء وأمهات في بيوتهم، أو معلمين في مدارسهم، أو العاملين في المراكز التربوية، وهذا النوع من التربية له أثر طيب في غرس القيم والأخلاق في نفوس المتربين.

والجميل في التربية بالألعاب أنه يتم ربط الألعاب وما تحتويها في غرس قيم ومعان في نفوس المتربين من خلال الربط بين ما يتم في اللعبة وما يجري في الحياة، ويمكن للمربي استخراج كثير من القيم والمعاني من خلال الألعاب.

ولهذه الأهمية وبسبب انتشار هذه الوسيلة من التربية، وسعيا منّا على إفادة المربين في هذا المجال، كان هذا الكتاب والذي أسميناه ب"**دليل الألعاب التربوية**" والذي سنتعرض فيه عددا من الألعاب التربوية بشكل مبسّط مع ذكر القيم والمعاني التي يمكن غرسها من خلال

هذه الألعاب. وسنذكر بعضا من القيم والمعاني التي يمكن غرسها، ونترك بعد ذلك المجال للمربي لكي يفكّر في قيم أخرى يستطيع غرسها من خلال هذه الألعاب. وسيلاحظ القارئ تكرار كثير من القيم والمعاني في الألعاب المختلفة، وهذا يدل على أن القيمة الواحدة يمكن غرسها بأكثر من طريقة. وسندعّم بعض الألعاب بالرسومات لكي يسهل فهم اللعبة.

وسنقسم الكتاب إلى خمسة فصول، سنتحدث في الفصل الأول منها عن الألعاب الداخلية، والفصل الثاني عن الألعاب الحركية، والفصل الثالث عن ألعاب متنوعة، والفصل الرابع عن ألعاب متعلقة بالكرة، والفصل الخامس

سنتحدث عن ألعاب داخل الحافلة أو السيارة.

نسأل الله تعالى أن يوفقنا إلى تقديم كل نافع، وأن نساهم في غرس قيم وأخلاق في نفوس أطفال وشباب هذه الأمة، وأن يوفقنا إلى كل خير. والحمد لله رب العالمين.

أبوالوليد / سينا زارعي

Bulwalid1981@hotmail.com

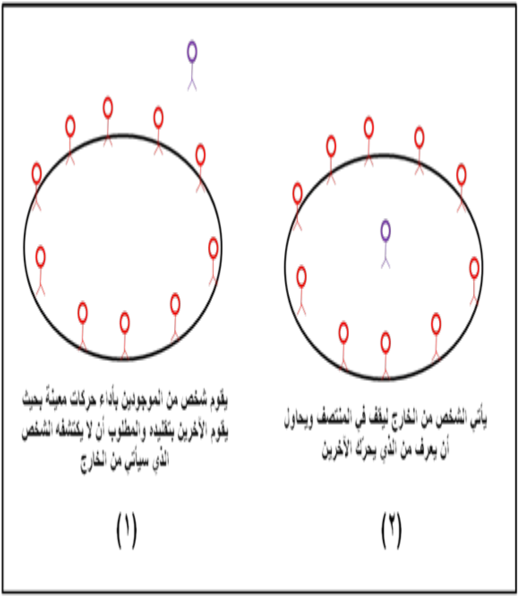
الفصل الأول: الألعاب الداخلية

(الألعاب التي تمارس في أماكن مغلقة أو لا تحتاج إلى أماكن واسعة لممارستها)

اللعبة الأولى: من القائد

شرح اللعبة: يجلس المشاركون على شكل دائرة، ويتم اختيار شخص من بينهم ليقوم بدور القائد الذي يقوم بأداء حركات معينة بحيث يقوم الآخرين بتقليده. ويأتي شخص من خارج المجموعة ويقف في منتصف

الدائرة ومهمته اكتشاف الشخص الذي يقوم بتغيير الحركات (القائد) ويقلّده الباقون. ويقوم القائد بين فترة وأخرى بتغيير الحركات ويقوم الآخرين بتقليده حتى يتمكن الشخص الواقف في المنتصف من اكتشاف الشخص. ويعطى الشخص من محاولتين إلى ثلاث لاكتشاف القائد وإن تمكّن من اكتشافه يخرج شخص آخر وتبدأ اللعبة من جديد.



العـدد المشارك: مـن خمســة إلى خمس وعشرين شخص.

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

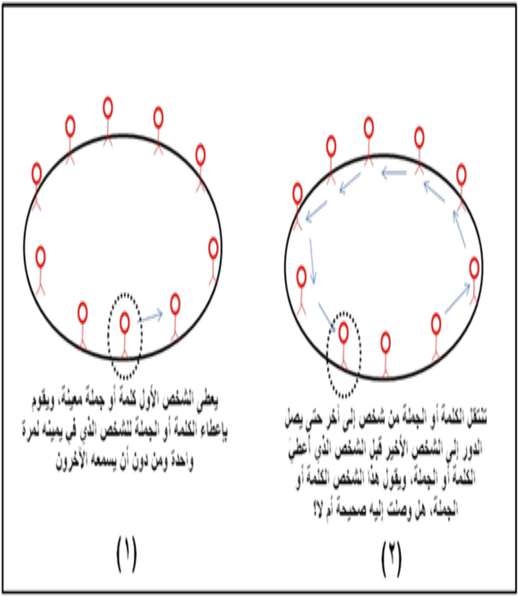
معنى القيادة وأهميتها في الحياة.

ضرورة **التجانس** بين القائد وأتباعه. (في حالة عدم التجانس يتم اكتشاف القائد بسرعة).

الذكاء من خلال عدم تمكّن الشخص الواقف معرفة القائد.

اللعبة الثانية: الإشاعة (تلفون مقطوع)

شرح اللعبة: يجلس المشاركون على شكل دائرة، ويتم إعطاء شخص من الجالسين كلمة أو جملة معينة بحيث لا يشاهده أو يسمعه الآخرون، ومن ثم يخبر هذا الشخص، الشخص الذي عن يمينه بهذه الكلمة أو الجملة لمرة واحدة فقط وبشكل لا يسمعه الآخرون، وهكذا يخبر الثاني الثالث، والثالث الرابع وهكذا حتى يصل الدور إلى الشخص الأخير قبل الشخص الذي أُعطيَ الكلمة أو الجملة، ويقول هذا الشخص الكلمة أو الجملة، هل وصلت إليه صحيحة أم لا؟



العـدد المشـارك: مــــن ســــــبعة إلى عشرين شخص

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

أهمية **الاتصال الصحيح** في حياتنا.

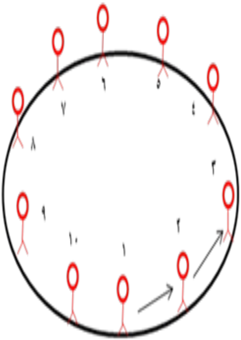
ضرورة **نقل الرسالة المعطاة بشكل صحيح** للطرف الآخر والتأكد من وصوله بالصورة المطلوبة.

خطورة الإشاعة في حياتنا.

الأمانة في نقل المعلومات.

اللعبة الثالثة: الضربات على الأرض

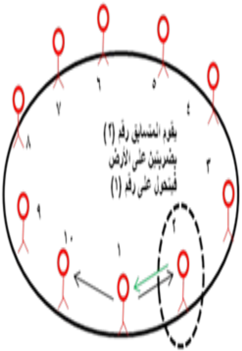
يجلس المشاركون على شكل دائرة، ويضع جميع المشاركون كلتا يديهم على الأرض



قام المشارك رقم (١) بضربة واحدة على الأرض، يتحول الدور على المشارك رقم (٢)، يقوم المشارك (٢) بضربة واحدة على الأرض، فيتحول على المشارك (٣) وهكذا

(١)

الضربة الواحدة على الأرض تعني الاستمرار على اليمين (عكس عقارب الساعة)، والضربتان تعني التغيير على اليسار (مع عقارب الساعة)



قام المشارك رقم (١) بضربة واحدة على الأرض، يتحول الدور على المشارك رقم (٢)، يقوم المشارك (٢) بضربتين على الأرض فيرجع إلى المتسابق رقم (١)، فيضرب المتسابق رقم (١) ضربة واحدة، فيتحول على الرقم (١٠)

(٢)

شرح اللعبة: يجلس المشاركون على شكل دائرة، ويضع جميع المشاركون كلتا يديهم على الأرض، وتبدأ اللعبة بأن يضرب أحد المشاركين بإحدى يديه ضربة أو ضربتين على الأرض، فإن ضرب ضربة واحدة قام الذي عن يمينه بتكملة المشوار وإن ضرب ضربتين قام الذي عن شماله بتكملة المشوار، فالأصل في اللعبة أن الدوران يكون دائما بعكس عقارب الساعة فإذا قام اللاعب بضرب ضربة واحدة على الأرض تعني الاستمرار بنفس الدوران (يعني أن الدور على الشخص الذي على يمين الضارب) أمّا إذا قام الشخص بضربتين على الأرض فهذا يعني أن الدوران سيتغيّر (يعني أن الدور على الشخص الذي على يسار الضارب)، وينبغي التنبيه أن الشخص يستطيع

استخدام كلتا يديه في اللعب ولكن في حال استعمال ضربتين، فعليه عمل ذلك بيد واحدة فقط بمعنى أن يضرب الضربتين بيده اليمنى أو اليسرى وليس ضربة باليمين وأخرى باليسار وكذلك إذا قرّر الشخص أن يضرب ضربتين، فعليه أن يقوم بذلك بشكل متتابع. والشخص الذي يخطئ يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: من سبعة إلى عشرين شخص

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

أهمية **التركيز**، وهو معنى

مهم في الحياة يحتاجه الشخص حتى ينجز.

الذكاء في محاولة إخراج الخصم، والذكاء صفة مطلوبة للمسلمين في مواجهة أي عدو أو في

تقديم أشياء مفيدة وجديدة للمجتمع والأمة.

التخطيط، ويأتي ذلك حين يتفق شخصان أو أكثر على شخص واحد لكي يخرجاه من اللعبة

فيحصرانه بالضربات.

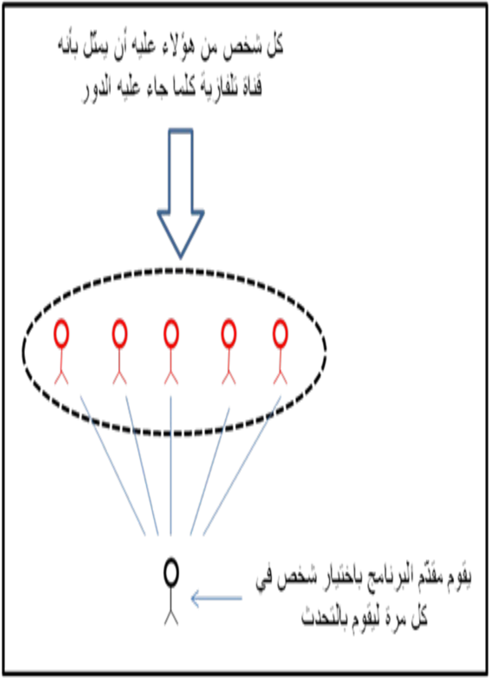
اتخاذ القرار المناسب،

ويـأتي ذلـك باتخـاذ القرار في ضربـة أو ضربـتين، وأيضـا في القيام بعملية

الضـرب على الأرض أم لا- لأنـه قد لا يكون الـدور عليه وبالتالي عليه أخذ القرار المناسب بالضـرب أو لا- (وبـالطبع إذا ضـرب على الأرض يخرج من اللعبة).

اللعبة الرابعة: قنوات التلفاز

شرح اللعبة: يخرج مجموعــــــــــة من المشــاركين أمـام الجمهـور، بحيـث يمثّل كـل منهم بأنه قناة تلفازية فيبدأ بالتحدث حين يشــير إليه مقـدّم المسـابقة، ويستمر المتسـابق بالتحـدث حتى يشـير مقدم البرنـامـج إلى متسابق آخر.



ويقـــوم المقـــدم بالإشـــارة إلى أي من المشـــاركين بشـــكل عشـــوائي وينبغي

في كل مرة أن يقوم المشارك بالتحدث وعدم تكرار ما قاله سابقا أو ما قام الآخرون بقوله. والشخص الذي يتأخر في الكلام أو يكرر شيئا يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: من خمسة إلى ثمانية أشخاص.

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

سرعة البديهة، وهي صفة تعلي من شأن صاحبها.

مهارة **التحدث أمام الناس**.

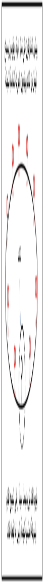
اختلاف القدرات، فمن الناس من يستطيع التحدث بطلاقة أم الناس ومنهم لا يستطيع ومنهم

من يتردد ويخاف.

مهارة **التقليد**، وهي مهارة إيجابية وسلبية حسب الاستخدام.

اللعبة الخامسة: جمل ماشي

شرح اللعبة: عبارة عن أربع جمل يردّدها شخص ما لمجموعة من المشاركين، ولكل جملة حركة معينة. ويجلس المشاركون على شكل دائرة ويقومون بسماع الجملة من القائد ويقومون بالحركة المناسبة للجملة وليس ما يقوم به القائد.



الجمل والحركات هي:

<u>الجملة الأولى</u>: جمل ماشـي، والحركة: وضع كلتا اليدين على الرأس.

الجملة الثانية: على المماشي، والحركة: وضع كلتا اليدين على الصدر.

الجملة الثالثة: جيت أضمه، والحركة: وضع كلتا اليدين على الركبتين.

الجملة الرابعة: خطفلي شاشي، والحركة: وضع كلتا اليدين على الأرض.

ويمكن للقائد أن يقوم بعمل حركات مخالفة للجمل كأن يقول جمل ماشي ويقوم بوضع يديه على الصدر، فالمشارك الذي يخطئ في أية حركة يخرج من اللعبة، وينبغي التنبيه إلى أن جميع المشاركين يجب أن ينظروا إلى القائد ولا يجوز غمض العينين أو النظر إلى مكان آخر.

العدد المشارك: من سبعة إلى عشرين شخص.

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

أهمية **التركيز**.

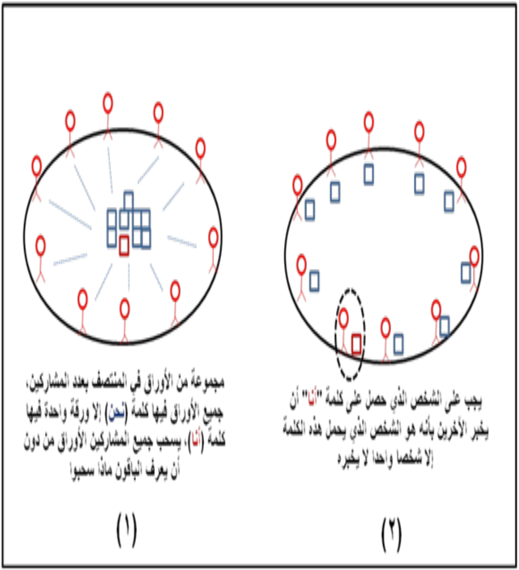
جدوى **متابعة القائد** بدون تفكير.

اختلاف أنماط الشخصيات، حيث إن بعض الناس أقوياء في حاسة السمع وآخرون في حاسة البصر وهكذا.

اللعبة السادسة: نحن وأنا

شرح اللعبة: تتم كتابة كلمة "**نحن**" على أوراق صغيرة بحسب عدد المشاركين إلا ورقة واحدة تتم فيها كتابة كلمة "**أنا**"، ويتم وضع جميع الأوراق مقلوبة أو مطوية في المنتصف، ويقوم كل مشارك بسحب ورقة بحيث لا يعرف الآخرون ماذا سحب، وبالتالي ستكون النتيجة بأن يكون لكل مشارك ورقة فيها كلمة "نحن" إلا مشارك واحد لديه ورقة "أنا". وبالتالي يجب على الشخص الذي حصل على كلمة "أنا" أن يخبر الآخرين بأنه هو الشخص الذي يحمل هذه الكلمة إلا شخصا واحدا لا يخبره، وبالطبع يكون ذلك عبر إشارات معينة يختاره الشخص بحيث يفهمه الآخرون، وكلما عرف شخص من الذين يحملون ورقة "نحن" الشخص الذي يشير إليهم، يقوم برمي

ورقتــــه في المنتصـــف إلى أن يبقى ذلك الشــخص الـذي لـم يخبـره صــاحب ورقــة "أنــا" فـيقوم هـذا الشـــخص المتبقي بتخمين الشـخص الـذي يحمـل ورقـة "أنـا" فإن عرفه فاز، وإن أخطأ يخرج من اللعبة أو تتم اللعبة من جديد.



العدد المشارك: مــن ســبعة إلى عشــرة أشخاص.

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

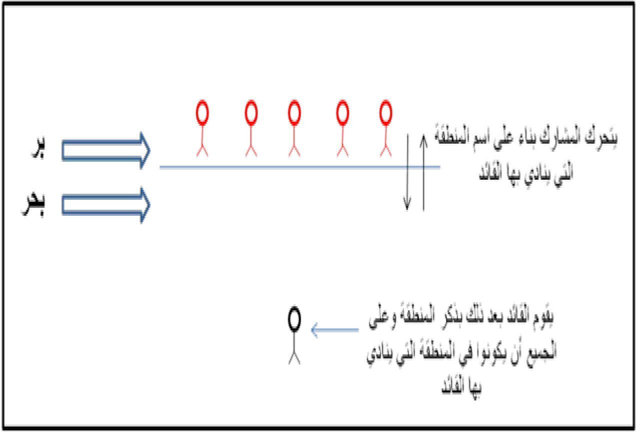
الذكاء والدهاء.

التعاون، ويظهر ذلك إذا تعاون الجميع على شخص ما.

سرعة البديهة.

اللعبة السابعة: برّ وبحر

شرح اللعبة: يتم وضع خط في المنتصف ويقف الجميع وراء الخط في البداية، وتكون المنطقة التي وراء الخط هو البر والمنطقة التي بعد الخط البحر، ويقوم القائد بعد ذلك بذكر المنطقة وعلى الجميع أن يكونوا في المنطقة التي ينادي بها القائد، وإذا تحرك شخص بالخطأ إلى المنطقة الأخرى أو لم يتحرك خرج من اللعبة.



العدد المشارك: من عشرة إلى ثلاثين شخص.

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

الانتباه والتركيز.

الاستماع الجيد لما يقوله القائد.

الأمانة، خاصة إذا تحرك الشخص بشكل خطأ ولم يشاهده القائد، فينبغي له أن يكون أمينا ويعترف.

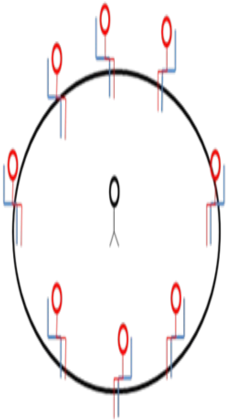
اللعبة الثامنة: غيّر مكانك إذا.......

شرح اللعبة: يجلس المشاركون على الكراسي بشكل دائري، ويكون شخص موجود في المنتصف، ويقوم هذا الشخص باختيار أمر معين، فإذا وُجِدَ هذا الأمر في أي شخص من الموجودين وَجبَ عليه تغيير مكانه إلى مكان آخر أي يجلس على أي كرسي آخر فارغ.

مثال: ينادي الشخص الموجود في المنتصف بأنه من يلبس ساعة في يده فليغير مكانه، فيقوم سبعة أشخاص مثلا من المشاركين لكي يغيروا مكانهم ويجب على الشخص الموجود في المنتصف أن يسرع لكي يجلس مكان أحد المتحركين والنتيجة أنه سيبقى شخص واحد لن يحصل على مكان وسيخرج إلى المنتصف ويقوم

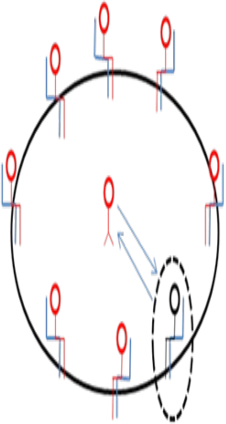
هو بالمناداة من جديد.

في حالـة خروج شـخص إلى المنتصـف أكـثر من مرتيـن، يخرج مـن اللعبـة ويقـوم بـالجلوس على كرسـي محـدد لاـ يتحرك، وبالتـالي كلمـا خرج شخص تقل عدد الكراسي.



يجلس المشاركون على الكراسي بشكل دائري، ويكون شخص موجود في المنتصف، ويقوم هذا الشخص باختيار أمر معين، فإذا وُجِدَ هذا الأمر في أي شخص من الموجودين وَجبَ عليه تغيير مكانه إلى مكان آخر أي يجلس على أي كرسي آخر فارغ

(١)



قام الشخص الواقف في المنتصف بالمناداة على أمر معين فنهض أحد الحاضرين الذي فيه هذا الأمر، فقام الشخص الذي في المنتصف بالجلوس مكانه، ووقف الشخص الآخر في المنتصف ليقوم بالمناداة بأمر آخر

(٢)

العدد المشارك: من عشرة إلى ثلاثين شخص

القيم والمعاني من هذه اللعبة:

الانتباه والتركيز.

سرعة الحركة، وسرعة الحركة لا يقصد بها السرعة في المشي أو الجري فقط وإنما السرعة مثلا

في تنفيذ الخطط والتكاليف والسرعة في المبادرات وغيرها.

الذكاء.

اتخاذ القرار الصحيح.

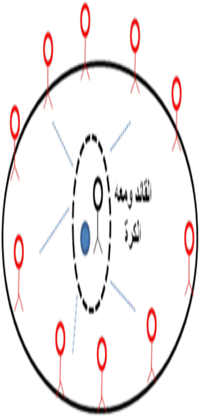
التفكير الصحيح وعدم العشوائيــة، ويظهر ذلـك عنـدما ينـــادي الشــــخص الـــذي في المنتصف على

شيء مـا ولكنـه لاـ يســتطيع الجلـوس علـى أي كرسي لأن الجميع سبقوه إليه.

اللعبة التاسعة: انتبه من الكرة

شرح اللعبة: يقف المشاركون في دائرة وهم فاتحون لأرجلهم، ويقف القائد في المنتصف وعنده كرة ولا يتحرك، والهدف أن يمنع كل شخص أن تمر الكرة من بين رجليه، حيث أن القائد يقذف بالكرة إلى أي شخص، وإذا قام أي شخص بتحريك يديه بدون أن تصله الكرة أو تمر الكرة من بين رجليه، يخرج من اللعبة.

يقف المشاركون في دائرة وهم فاتحون لأرجلهم،
ويقف القائد في المنتصف وعنده كرة ولا يتحرك



يقوم القائد بقذف بالكرة إلى أي شخص، والهدف أن
يمنع كل شخص أن تمر الكرة من بين رجليه

العدد المشارك: من سبعة إلى خمس عشر شخصا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

الصدق والأمانة.

الفصل الثاني: الألعاب الحركية

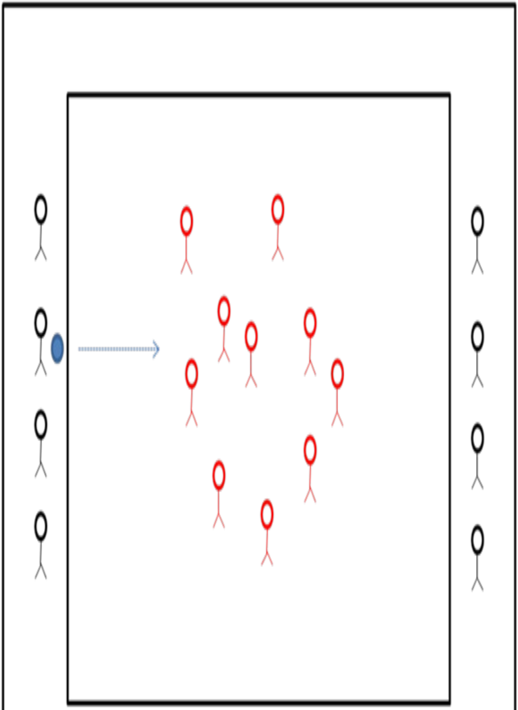
(الألعاب التي تحتاج إلى حركة كبيرة وتحتاج إلى أماكن واسعة لممارستها)

اللعبة الأولى: صياد سمك (النسخة الأصلية)

شرح اللعبة: يتم تشكيل فريقين، ويتم عمل منطقة محددة على شكل مستطيل بحيث تكون هناك مساحة مناسبة لفريق واحد على الأقل لكي يقف فيها، ويقوم الفريق الموجود بالخارج برمي الفريق الموجود بالداخل بالكرة، وأي لاعب تلمسه الكرة أو يخرج خارج الخط يخرج خارج اللعبة.

وفي حال قام أحد اللاعبين الموجودين بالداخل بمسك الكرة، فإنه تحتسب له نقطة إضافية يمكن أن يُدخَل بها أحد أفراد فريقه الذين بالخارج أو يحتفظ بها لنفسه.

وفي حالة بقاء شخص واحد من الفريق الذي بالداخل، يتم رمي عشر رميات فقط، فإذا لم تصبه يفوز فريقه.



يقوم الفريق الموجود بالخارج برمي الفريق الموجود بالداخل بالكرة، وأي
لاعب تلمسه الكرة أو يخرج خارج الخط يخرج خارج اللعبة

العدد المشارك: من عشرة إلى ثلاثين شخص بحيث يتم توزيع العدد على فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التخطيط وذلك من خلال اختيار الأماكن المناسبة للوقوف، وكذلك وقت استخدام النقاط الإضافية. وأيضا من الفريق الذي بالخارج في تحديد الأشخاص الذين يتم استهدافهم في البداية.

تجنب الشخص للفتن والمعاصي، حيث يمكن تشبيه الكرات القادمة بالفتن والمعاصي وعلى الشخص أن يسعى لتجنبها، وأيضا سقوط كثير من الناس في هذه الفتن على مراحل، فمنهم من يسقط

من البداية ومنهم من يسقط في المنتصف ومنهم في الآخر ومنهم من ينجو.

التضحية وحب المساعدة، وذلك أن بعض اللاعبين يقف في طريق الكرات من أجل أن يمسكها ويدخل الآخرين.

تحديد الهدف، حيث أنه إذا ركّز الشخص الذي يرمي الكرة على هدف معين (أي لاعب معين) فإن نسبة تحقيقه أكبر.

عدم اليأس والاستسلام، حيث أنه قد يستهدف الفريق الذي بالخارج لاعبا معينا فيتم توجيه الضربات إليه تباعا، وبالتالي قد يتعب وتصيبه الكرات أو قد لا يستسلم حتى النهاية.

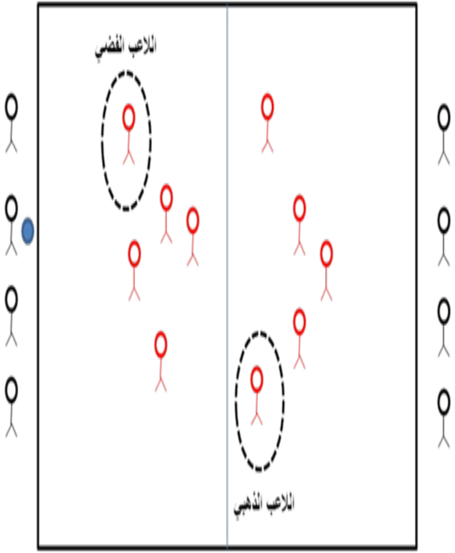
الثقة، ويظهر في ثقة اللاعبين في أنفسهم سواء الذي بالداخل أو الخارج، أو ثقة الآخرين بشخص ما.

تنوع المهارات والقدرات، بين رام محترف وسريع بالحركة، ويجب أن يوضع كل شخص في المكان المناسب.

اللعبة الثانية: صياد سمك (الفضي والذهبي)

شرح اللعبة: طريقة اللعبة تشبه النسخة الأصلية (اللعبة رقم (1))، إلا أن الاختلاف فيها هي يتم اختيار شخصين من الفريق الذي في داخل المنطقة بحيث يكون أحدهما **اللاعب الفضي** والآخر **اللاعب الذهبي**، وهذان الشخصان لا يعرفهما الفريق الذي بالخارج، ويتم تقسيم المنطقة من المنتصف إلى قسمين، وبالتالي في حالة استطاعة الفريق الذي في الخارج أن يرمي اللاعب الفضي، فإنه جميع اللاعبين الذي في منطقة اللاعب الفضي يخرجون من اللعبة، أما إذا استطاع الفريق أن يضرب اللاعب

الـذهبي فإن جميــع اللاــعبين يخرجــون من الملعب.



يتم اختيار شخصين من الفريق الذي في داخل المنطقة بحيث يكون أحدهما اللاعب الفضي والآخر اللاعب الذهبي، وهذان الشخصان لا يعرفهما الفريق الذي بالخارج، ويتم تقسيم المنطقة من المنتصف إلى قسمين، وبالتالي في حالة استطاعة الفريق الذي في الخارج أن يرمي اللاعب الفضي، فإنه جميع اللاعبين الذي في منطقة اللاعب الفضي يخرجون من اللعبة، أما إذا استطاع الفريق أن يضرب اللاعب الذهبي فإن جميع اللاعبين يخرجون من الملعب

العدد المشارك: من عشرة إلى ثلاثين شخص بحيث يتم توزيع العدد على فريقين.

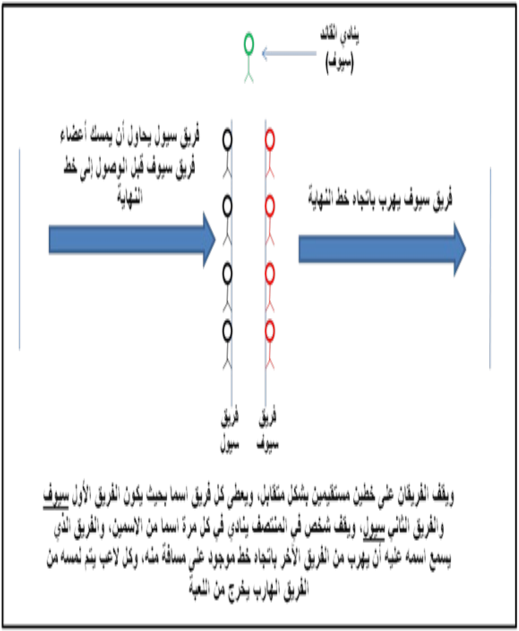
القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

نفس المعاني المطروحة في النسخة الأصلية يمكن طرحها هنا أيضا.

اختيار الشخص المناسب ذو القدرات المناسبة حين اختيار الشخص الفضي والذهبي.

اللعبة الثالثة: سيوف سيول

شرح اللعبة: يتم تقسيم اللاعبين إلى فريقين، ويقف الفريقان على خطين مستقيمين بشكل متقابل، ويعطى كل فريق اسما بحيث يكون الفريق الأول **سيوف** والفريق الثاني **سيول**، ويقف شخص في المنتصف ينادي في كل مرة اسما من الاسمين، والفريق الذي يسمع اسمه عليه أن يهرب من الفريق الآخر باتجاه خط موجود على مسافة منه، وكل لاعب يتم لمسه من الفريق الهارب يخرج من اللعبة.



العدد المشارك: من سبعة إلى عشرين شخص بحيث يتم توزيع العدد على

فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

السرعة في الحركة.

وجود هدف واضح يسعى إليه الشخص وهو إمّا الهروب أو إمساك شخص من الفريق الثاني.

التفكير السريع والصحيح في اتخاذ القرار، ويأتي ذلك إما بالهرب أو لحاق الفريق المنافس.

التخطيط، ويأتي ذلك من خلال الوقوف في مكان مناسب

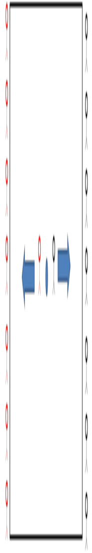
أو اتفـــاق الفريــق على لحــاق أشخاص

معينين من الفريق المنافس.

روح الفريق الواحد، ويظهر ذلـــك في التعــاون وتشـــجيع الفريق لبعضه البعض.

اللعبة الرابعة: نقل بدون لمس

شرح اللعبة: يتم تقسيم اللاعبين إلى فريقين، ويتم عمل منطقة مربعة، ويقف الفريقان خارج المربعان كل على جهة، ويعطى كل لاعب في الفريق عددا، ومن ثم يتم وضع شيء في منتصف المنطقة (كرة أو علبة أو قبعة...) ويتم المناداة برقم معين، فيخرج من كل فريق صاحب الرقم، والهدف هو نقل الشيء الذي في المنتصف إلى ناحية فريقه من دون أن يلمسه الآخر عندما يكون ممسكا بهذا الشيء. والشخص الذي يستطيع نقل الشيء إلى فريقه من دون أن يلمسه الآخر أو يستطيع أن يلمس الشخص الثاني في حال إمساكه للشيء يعتبر فائزا.



[illegible]

العدد المشارك: من عشرة إلى عشرين شخص بحيث يتم توزيع العدد على فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التخطيط، ويظهر ذلك في كيفية نقل الشيء إلى الطرف الآخر.

اتخاذ القرار الصحيح.

الذكاء.

المثابرة والإصرار على تحقيق الهدف.

استعداد الشخص لأي منافس وعدم الخوف أو استصغار المنافس، ويظهر ذلك بأن كل

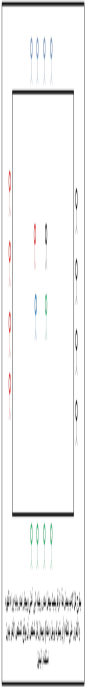
شخص لا يدري من يكون خصمه من الفريق المنافس وبالتالي عليه الاستعداد لكل الاحتمالات.

عندما يوجد **الحافز**، فإن الشخص يبذل المستحيل لتحقيق الهدف، ويظهر بأن الشخص يبذل

كل ما وسعه لتحقيق نقطة ليفوز فريقه، وهكذا إذا كان للشخص حافز خارجي أو داخلي سعى لتحقيق أهدافه.

اللعبة الخامسة: الدفع

شرح اللعبة: يتم تقسيم اللاعبين من فريقين إلى أربعة فرق، ويتم عمل منطقة مربعة في الوسط، ويقف كل فريق على خط من خطوط هذا المربع، ويتم إعطاء رقم لكل مشارك، وفي حالة المناداة بالرقم، يخرج كل لاعب يحمل هذا الرقم بحيث يجعل إحدى رجليه إلى أعلى ويجعل إحدى يديه وراء ظهره والأخرى على كتفه (أي يتحرك برجل واحدة) ويحاول كل شخص أن يوقع الشخص الآخر بدون استخدام اليدين، والشخص الذي يقع أو يضع كلتا رجليه على الأرض يخرج من اللعبة، ويفوز آخر من يبقى من الأشخاص.



العـدد المشارك: مــن عشـــرة إلى أربعين شخص بحيث يتم توزيـع العـدد على فريقيـن إلى

أربع.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

القوة والشجاعة، فالمؤمن القوي خير وأحب إلى الله من المؤمن الضعيف.

الذكاء، حيث يظهر ذكاء الشخص حين يجعل الآخرين يوقعون ببعضهم البعض ويفوز هو.

التخطيط، ويظهر ذلك في التخطيط لكيفية الفوز واختيار الخصم.

عدم العشوائية، ويظهر ذلك حين يقوم بعض المتسابقين بالهجوم على

الجميع ثم يتعب ويخرج

من اللعبة.

الأمانة والصدق، وخاصة إذا وقعت كلتا رجليه على الأرض ولم يشاهده أحد.

روح الفريق الواحد، ويظهر ذلك في التشجيع.

الاستعداد لملاقاة أي منافس.

خفة الحركة، وخاصة إذا كان الشخص ذو جسم ضعيف.

اللعبة السادسة: شد الحبل (النسخة الأصلية)

شرح اللعبة: يتم تقسيم اللاعبين إلى فريقين، ويمسك كل منهما بالحبل، والهدف أن يسحب الفريق المنافس إلى منطقته والمحددة بخط.



العـدد المشارك: مــن عشـــرة إلى أربعين شخص بحيث يتم توزيع العدد على فريقين.

القيــم والمعــاني المســـــتفادة من

اللعبة:

أهمية **وجود قائد.**

التخطيط السليم.

وضع كل شخص في موضعه المناسب.

التنفيذ الصحيح، حيث يكون التخطيط ممتازا أحيانا ولكن التنفيذ سيء.

التعاون وروح الفريق الواحد.

عدم اليأس والإحباط.

أهمية دور كل شخص في الفريق، حيث إن لكل

شخص دور في الشـــــد وإذا لم يقم بدوره حدث

خلل في الفريق.

اللعبة السابعة: شد الحبل (الحبل البشري)

شرح اللعبة: يتم تقسيم اللاعبين إلى فريقين، ويقوم كل شخص في الفريق بوضع يديه حول الشخص الذي أمامه بحيث يشكلون سلسلة، وفي المنتصف يقوم لاعبا الفريقين بمسك يدي الآخر، ومن ثم يبدأ الشد، والفريق الذي تنقطع لديه السلسلة يخسر، أو يتم سحبه إلى جهة الفريق المنافس.



العدد المشارك: من عشرة إلى أربعين شخص بحيث يتم توزيع العدد على فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

نفس المعاني المطروحة في النسخة الأصلية يمكن طرحها هنا أيضا.

قوة التحمل، وهي من الصفات الهامة جدا لكل من أراد التأثير.

أهمية الشخص الذي في المقدمة، فهو يمثل الخط الدفاعي والهجومي الأول، وإذا سقط فإن

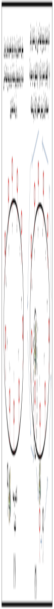
الباقين في الغالب يسقطون معه.

المرونة في التخطيط وتغيير الإستراتيجيات خاصة في حال وجود أكثر من جولة، ففي حالة

الهزيمة مثلاً، يمكن تغيير الخطة بتغيير ترتيب الأشخاص أو تحرك المجموعة وهكذا.

اللعبة الثامنة: القبعة والدوران

شرح اللعبة: يجلس المشاركون في دائرة، ويقوم شخص بالدوران حول الدائرة من خارجها وفي يده قبعة، ويقوم بوضع القبعة على رأس أحد المشاركين، فيقوم الشخص الذي على تم وضع القبعة على رأسه ويلاحق الشخص الآخر، ويقومان بالدوران حول الدائرة مرتين، فإذا استطاع الشخص صاحب القبعة لمس الشخص الآخر يفوز، وإذا استطاع الشخص الآخر الجلوس مكان صاحب القبعة بعد الدوران مرتين يفوز.



العـدد المشارك: مـــن عشـــرة إلى خمس وعشرين شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من

اللعبة:

سرعة الحركة.

التحدي، ويظهر ذلك عندما يقوم شخص بتحدي شخص يعرف أنه أسرع منه.

الجاهزية الدائمة، ويظهر ذلك من خلال استعداد الأشخاص الجالسين لأن يكونوا الشخص

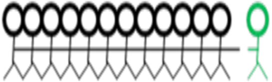
الذي يمكن أن يتم وضع القبعة عليهم.

دراسة قدرات الشخص المنافس، فيعرف الشخص الذي يدور قدرات الآخرين فيقوم بوضع

القبعة على الشخص المناسب له. وهذا المعنى هام في الحياة إذ يجب دراسة المنافسين في أي مجال لمن أراد النجاح.

اللعبة التاسعة: القطار

شرح اللعبة: يقف المشاركين على شكل قطار بحيث يمسك كل منهم الآخر، ويقومون بإغماض أعينهم، ويقوم القائد بتحريك الفريق في أماكن معينة، ويفضّل ممارسة هذه اللعبة في الأماكن الصحراوية بحيث يقوم القائد بأخذ الفريق فوق الهضاب وبين الأشجار الصحراوية والهدف أن لا ينقطع القطار.



يقف المشاركين على شكل قطار بحيث يمسك كل منهم الآخر، ويقومون بإغماض أعينهم، ويقوم القائد بتحريك الفريق في أماكن معينة

العدد المشارك: من عشرة إلى خمس وعشرين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

أهمية القيادة في الحياة، وأن القائد يقود الآخرين كما يقاد القطار.

الحياة عبارة عن تحديات وعوائق فلا يجب أن يكون الشخص غافلا (مغمض العين) عنها.

تختلف التحديات في الحياة، فمنها ما تكون قوية فلا ينجو منها إلا القليل ومنها ما يكون

أخف من ذلك فينجو منها الأغلب.

أهمية **تماسك ووحدة الفريق**.

أهمية **وجود هدف في الحياة**، وإلا كان مثل الشخص الأعمى الذي يقاد ولا يدري ما الذي

أمامه.

اللعبة العاشرة: وقع الحرب

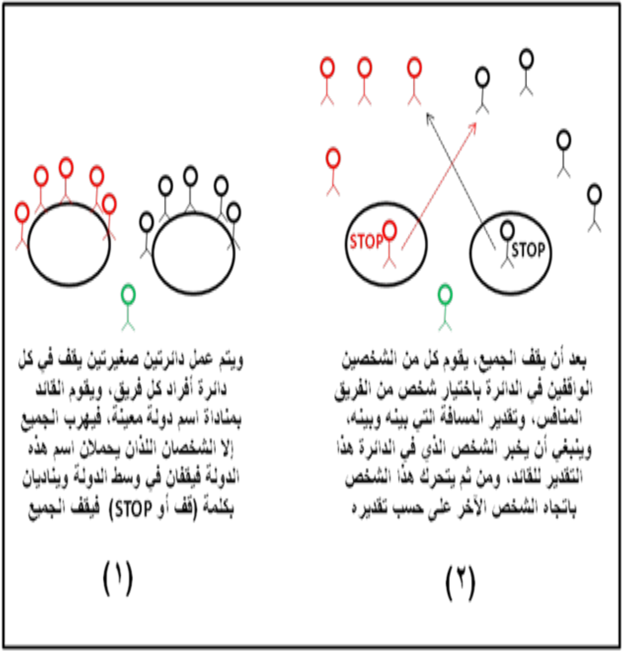
شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى فريقين متساويين في العدد، ويقوم القائد بسرد أسماء دول على حسب عدد الأفراد في كل فريق، وبعد ذلك يقوم كل فريق بتوزيع الأسماء على أفراده، وبالتالي يكون اسم دولة معينة عند مشارك من كل فريق.

ويتم عمل دائرتين صغيرتين يقف في كل دائرة أفراد كل فريق بحيث يضعون رجلا واحدا فقط في الدائرة، ويقوم القائد بمناداة اسم دولة معينة، فيهرب الجميع إلا الشخصان اللذان يحملان اسم هذه الدولة فيقفان في وسط الدولة وينادیان بكلمة (قف أو STOP)، ويجب على أفراد

كل فريق أن يقف حين يسـمع كلمـة (قف أو STOP) مـن الشـخص في الفريق الآخر، وينبغي التنبيه إلى أن الشـخص الذي سمع اسم دولته يجب أن يقف في منتصف الـدائرة وينـادي بكلمـة (قف أو STOP) حـتى يتوقـف أفراد الفريق المنافس وإلا يحـق لأفراد الفريق المنافس الهرب إلى أن يسمعوا هذه الكلمة من الشخص وهو واقف في المنتصف.

بعـد أن يقـف الجميـع، يقـوم كل من الشخصين الواقفين في الـدائرة باختيار شخص مـن الفريـق المنـافس، وتقـدير المسافة الـتي بينه وبينـه، وينبغي أن يخبر الشـخص الـذي في الـدائرة هـذا التقدير للقائد، ومن ثم يتحرك هذا الشـخص باتجـاه الشـخص الآخر على حسب تقديره، فـإن

استطاع الوصول إليه بالضبط بحسب ما قدّر يفوز، وإن لم يستطع يخسر، وهكذا بالنسبة للشخص الثاني. ويمكن أثناء التقدير استخدام خطوات كبيرة أو صغيرة.



العـدد المشارك: مـن عشــرة إلـى عشــرين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

أهمية **الإنصات أو السماع الجيد**، وذلك بسماع اسم الدولة فيهرب أو يدخل الدائرة.

اتخاذ القرار الصحيح بناء على هذا السماع وليس بناء على ما يفعله الآخرون، فقد يكون

الاسم المنادى عليه هو اسم دولته، وهو يشاهد الباقيين قد هربوا فيهرب معهم، وبالتالي تضيع عليه الفرصة.

تقدير المسافة بشكل مناسب وعدم التسرع في الإعلان عن المسافة إلا بعد الدراسة.

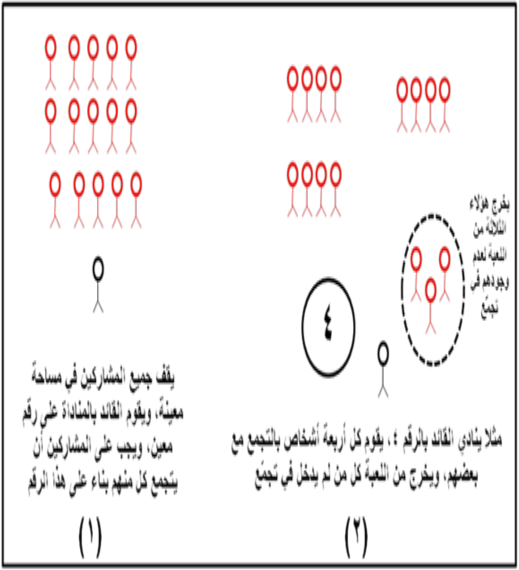
التخطيط للهرب لأبعد مسافة، ويأتي ذلك في اختيار المكان المناسب للهرب لأنه قد يهرب

شخص ولكن يكون قريبا من الفريق الثاني فيسهل تقدير المسافة.

الأمانة والصدق، ويأتي ذلك من خلال عدم التحرك بعد سماع كلمة (قف أو STOP)

اللعبة الحادية عشرة: التجمع عن طريق الأرقام

شرح اللعبة: يقف جميع المشاركين في مساحة معينة، ويقوم القائد بالمناداة على رقم معين، ويجب على المشاركين أن يتجمع كل منهم بناء على هذا الرقم، فإذا قال القائد العدد أربعة مثلا، يقوم كل أربعة أشخاص بالتجمع مع بعضهم، وإذا قال العدد ثلاثة، يقوم كل ثلاثة أشخاص بالتجمع مع بعضهم وهكذا، ويخرج من اللعبة كل من لم يدخل في تجمّع.



العدد المشارك: من خمسة عشر إلى أربعين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

التخطيط في اختيار المكان المناسب للوقوف.

اتخاذ القرار الصحيح.

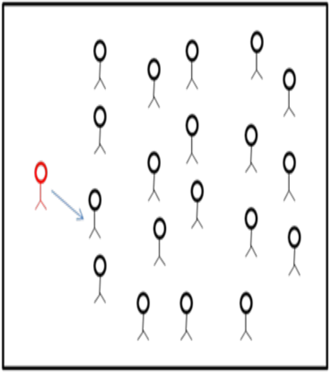
في هذه اللعبة تظهر **المصلحة الشخصية**، بحيث يحرص الشخص على عدم الخروج وإن تسبب في

خروج فريقه، وهذا الأمر من الأمور السلبية التي ينبغي أن تكون عند الشخص، لأن مصلحة الجماعة مقدمة على مصلحة الفرد.

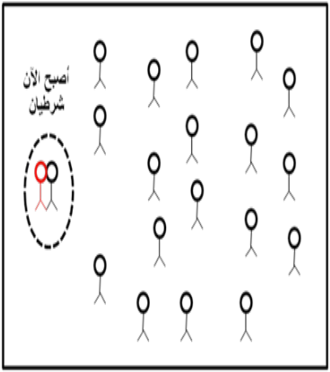
اللعبة الثانية عشرة: الشرطي التراكمي

شرح اللعبة: يتم تحديد مساحة كبيرة، ويقف الجميع في هـذه المساحــة، ويتـم اختيـار شــخص معين للبـدء بإمساك الآخرين، فإذا استطاع إمساك شخص مــا، أصـــبح هـــذا الشـــخص معــه بحيث يمســـكان ببعضـــهما البعض ويحاولان الإمســاك بشـخص ثالث، فإذا أمسكاه يدخل هذا الشخص في هذه السلســلة، وهكذا كلمـا تـم الإمسـاك بشـخص يــدخل في هذه السلســلة، وكذلك الشــخص الـذي يخرج من المنطقـة المحددة يدخل مع هذه السلسلة أيضـا، والشـخص الأخير الـذي يبقى هو الشـخص الفائز في هذه اللعبة .

يتم تحديد مساحة كبيرة، ويقف الجميع في هذه المساحة، ويتم اختيار شخص معين للبدء بإمساك الآخرين



فإذا استطاع إمساك شخص ما، أصبح هذا الشخص معه بحيث يمسكان ببعضهما البعض ويحاولان الإمساك بشخص ثالث، فإذا أمسكاه يدخل هذا الشخص في هذه السلسلة، وهكذا كلما تم الإمساك بشخص يدخل في هذه السلسلة



العدد المشارك: من عشرين إلى خمسين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التعاون.

أهمية كل شخص في الفريق حيث إن السلسلة إذا انقطعت فلا يمكن أن يفعلوا شيئا.

التخطيط ويظهر ذلك من خلال التخطيط للإمساك بشخص معين.

سرعة الحركة، والملاحظ أنه كلما زاد العدد

تصبح الحركة بطيئة أكثر في حين أن الشخص

بمفرده يكون سريع الحركة.

وجود هدف واحد مشترك بين الجميع، وذلك من خلال الاتفاق على الإمساك بشخص معين

فإذا قام أحد الموجودين في السلسلة بمحاولة الإمساك بآخر، فيمكن أن يؤثر ذلك على السلسلة وتنقطع أو لا يستطيعون إمساك أي شخص.

كلما زاد العدد، كان القضاء على المشكلة أسهل، حتى ولو استغرق ذلك بطء أكبر في الحركة.

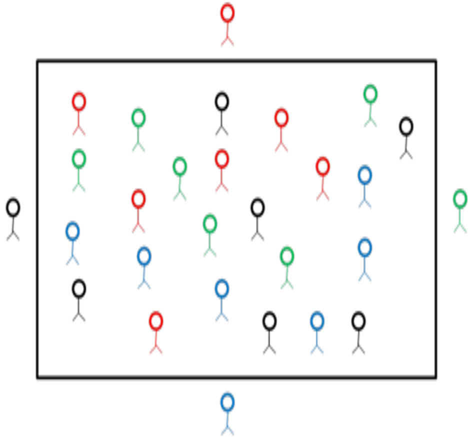
عدم الاستعجال في حل المشكلة. فعندما يتأنى الفريق فإنه سيكبر تدريجيا حتى يستطيع الإمساك

بالكل.

أهمية **وجود قائد**.

اللعبة الثالثة عشرة: اجمع أصدقاءك

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى أربع مجموعات، ويتم عمل منطقة محددة، ويتم اختيار ممثل عن كل فريق يقف خارج المنطقة ويقف جميع أعضاء المجموعات الأخرى داخل المنطقة بشكل عشوائي، ويقومون بإغماض أعينهم ويجب أن لا يعرفوا أين يقف ممثلهم، ومن ثم يقوم كل ممثل بالمناداة على أعضاء فريقه، والفريق الذي يتجمع أولاً عند ممثله يفوز بالمسابقة.



يتم يتم تقسيم المشاركين إلى أربع مجموعات، ويتم عمل منطقة محددة، ويتم اختيار ممثل عن كل فريق يقف خارج المنطقة ويقف جميع أعضاء المجموعات الأخرى داخل المنطقة بشكل عشوائي، ويقومون بإغماض أعينهم ويجب أن لا يعرفوا أين يقف ممثلهم، ومن ثم يقوم كل ممثل بالمناداة على أعضاء فريقه

العدد المشارك: مــن عشــرين إلى أربعين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التفكير السليم، ويظهر من خلال تفكير الشخص الموجود في الخارج في كيفية مناداة زملائه.

اختلاف القدرات بين الناس، فمنهم من يسمع سريعا ومنهم من لا يسمع جيدا.

الإبداع، ويظهر ذلك من خلال ابتكار طرق للتجمع.

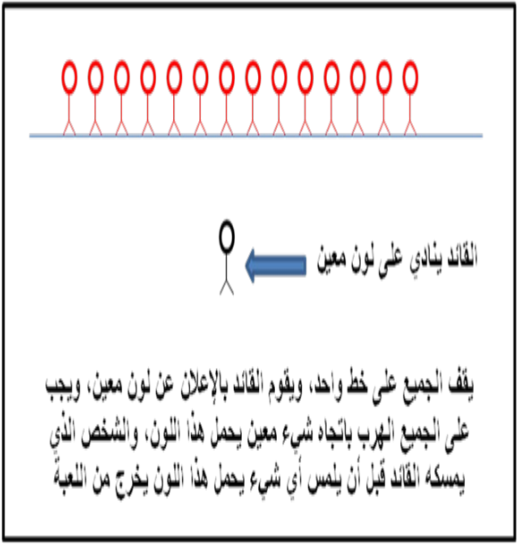
بيان دور المؤثرين في الحياة، وكيف أن الناس يقبلون إليهم بمجرد المناداة عليهم.

الأشخاص الذين ليست لديهم أهداف في الحياة مثل هؤلاء الموجودين في المنطقة، وغالبا ما

يكونون جزءا من خطط الآخرين ولا يكون لديهم أية قرار.

اللعبة الرابعة عشرة: اللون الآمن

شرح اللعبة: يقف الجميع على خط واحد، ويقوم القائد بالإعلان عن لون معين، ويجب على الجميع الهرب باتجاه شيء معين يحمل هذا اللون، والشخص الذي يمسكه القائد قبل أن يلمس أي شيء يحمل هذا اللون يخرج من اللعبة.



العدد المشارك: من خمسة عشر إلى ثلاثين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

سرعة الحركة.

الانتباه والتركيز.

النظرة الشاملة للأمور الموجودة، ويظهر ذلـــــــك من خلال أن يقوم الشخص بالنظر الشاملة إلى

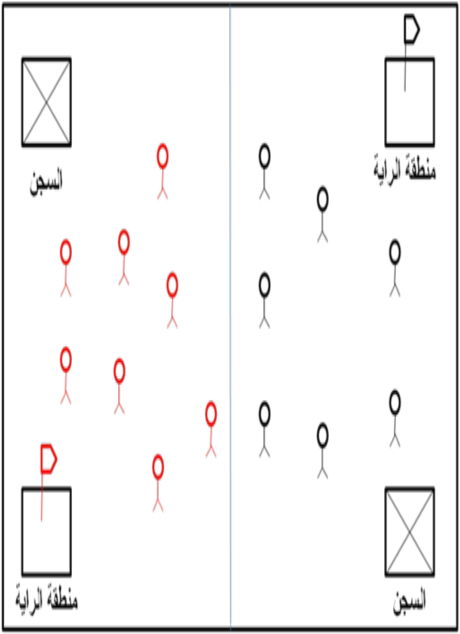
ما حوله ليرى الألوان المختلفة وبالتالي يذهب إليها مباشرة.

الصدق والأمانة.

اللعبة الخامسة عشرة: الرايات

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعتين، ويتم عمل منطقة محددة تتم تقسيمها من المنتصف، وفي كل قسم يتم عمل مربعين صغيرين في الزاويتين، الأول يتم فيه وضع الراية، والثاني هو مكان الأسرى. والهدف من اللعبة هو أخذ راية الفريق الثاني بدون أن يتم لمس الشخص الذي يأخذ الراية من أعضاء الفريق الثاني، فإذا تم لمسه في منطقة الفريق الثاني، أصبح أسيرا ودخل السجن، ولا يمكن تحريره إلا إذا أنقذه شخص من فريقه بدون أن يلمسه أحد. وفي حالة أخذ الراية من منطقة الفريق المنافس، يجب أن ينقله إلى منطقته بدون

أن يتم لمسه. وينبغي التنبيه أنه في حالة دخول شخص من الفريق المنافس المربع الذي بداخله الراية، فإنه لا يمكن لمسه حتى يخرج من المربع.



الهدف من اللعبة هو أخذ راية الفريق الثاني بدون أن يتم لمس الشخص الذي يأخذ الراية من أعضاء الفريق الثاني، فإذا تم لمسه في منطقة الفريق الثاني، أصبح أسيرا ودخل السجن. وفي حالة أخذ الراية من منطقة الفريق المنافس، يجب أن ينقله إلى منطقته بدون أن يتم لمسه

العدد المشارك: من اثنا عشر إلى عشرين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

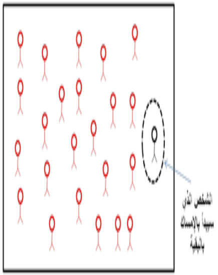
- **التخطيط السليم.**
- **أهمية وجود القائد.**
- وجود **خطط بديلة.**
- **التضحية** للحصول على النتائج.
- **عدم التخبط** وتشتت الانتباه خاصة وقت هجوم الفريق الثاني.
- أهمية **تأدية كل شخص للدور المنوط به.**

الأولويات.

وجود **هدف واضح**.

اللعبة السادسة عشرة: الكهرباء

شرح اللعبة: يتم عمل منطقة محددة يقف فيه جميع المشاركين، ويتم اختيار شخص معين للإمساك بالبقية، فإذا قال أي شخص كلمة (كهرباء) قبل أن يلمسه الشخص فإن الشخص الذي قال الكلمة لا يستطيع التحرك ولا يستطيع الشخص الذي يمسك الآخرين إخراجه كذلك ولكن يمكنه تحريكه إلى أي منطقة شاء، ولا يستطيع الشخص الذي قال الكلمة التحرك حتى يلمسه شخص آخر. **والشخص** الذي يتم لمسه دون أو قبل أن يقول الكلمة يخرج من اللعبة أو يصبح هو الشخص الذي سيمسك بالبقية.



يتم اختيار شخص معين للإمساك بالبقية، فإذا قال أي شخص كلمة (كهرباء) قبل أن يلمسه الشخص فإن الشخص الذي قال الكلمة لا يستطيع التحرك ولا يستطيع الشخص الذي يمسك الآخرين إخراجه كذلك ولكن يمكنه تحريكه إلى أي منطقة شاء، ولا يستطيع الشخص الذي قال الكلمة التحرك حتى يلمسه شخص آخر. والشخص الذي يتم لمسه دون أو قبل أن يقول الكلمة يخرج من اللعبة أو يصبح هو الشخص الذي سيمسك بالبقية.

العدد المشارك: من عشرين إلى أربعين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

سرعة الحركة.

الذكاء.

كما أن كلمة (كهرباء) تحمي الشخص مؤقتا، فإن **هناك أشياء في الحياة تحمي الشخص من**

الأخطار بشكل مؤقت مثل الهرب أو الاختفاء.

اختلاف الناس في تعرضهم للأخطار، فمنهم من يعرض نفسه للخطر ومنهم من يحتمي بآخر

ومنهم من يهرب دائما.

المسارعة إلى تخليص

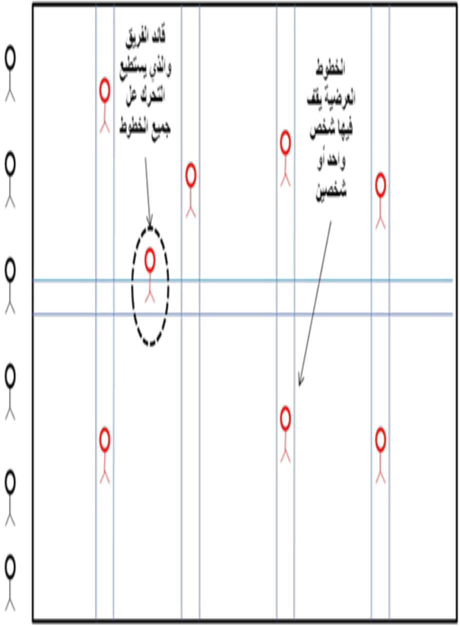
الآـــخرين مـــن المصـــائب والمشكلات، ويظهر ذلك عندما يسعى الأشخاص

للمس الأشخاص الذين لا يستطيعون التحرك.

اللعبة السابعة عشرة: بولو

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى فريقين، ويتم عمل منطقة محددة بحيث يتم تقسيم المنطقة إلى خط طولي واحد ومجموعة خطوط عرضية، يقف الفريق الأول داخل المنطقة بحيث يقف كل شخص على خط عرضي يتحرك عليه فقط، أما قائد الفريق فيستطيع التحرك على الخط الطولي وجميع الخطوط العرضية، المطلوب من الفريق خارج المنطقة العبور إلى الجهة المقابلة والرجوع إلى نقطة البداية، وأي شخص يتم لمسه وهو داخل المنطقة من الفريق الذي بالداخل يخرج خارج اللعبة، وكل شخص من الفريق الخارجي

يستطيع العبور إلى الجهة المقابلة والعودة إلى نقطة البداية يحصل على نقطة، وينبغي التنبيه إلى أن كل شخص في الفريق الذي في داخل المربع يستطيع التحرك على خطه فقط وإذا خرج خارج الخط يخرج من اللعبة.



المطلوب من الفريق خارج المنطقة العبور إلى الجهة المقابلة والرجوع إلى نقطة البداية، وأي شخص يتم لمسه وهو داخل المنطقة من الفريق الذي بالداخل يخرج خارج اللعبة

العدد المشارك: من عشرين إلى أربع وعشرين شخص يتم توزيع العدد على فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

أهمية **القيادة**.

التخطيط.

فريق العمل والتعاون.

الأمانة والصدق.

الحياة عبارة عن عقبات متعددة، ولكي يصل الشخص إلى هدفه عليه تخطي هذه العقبات

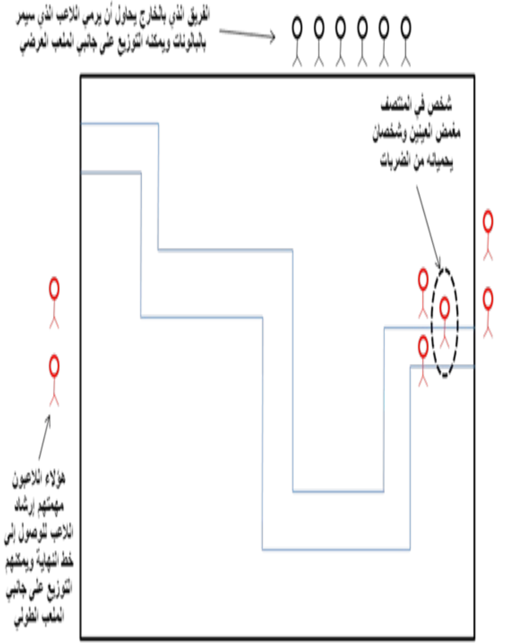
جميعها.

الانتباه والتركيز.

اللعبة الثامنة عشرة: اجتياز النهر

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى فريقين، ويتم عمل منطقة محددة يتم عمل خط طولي متعرج فيه من بداية المنطقة إلى نهايتها، والمطلوب أن يعبر شخص من الفريق الأول مغمض العينين من بداية الخط إلى نهايتها ويكون معه شخصان داخل المنطقة مهمتهما حماية زميلهما المغمض العينين من البالونات المملوءة بالماء والمقذوفة من الفريق الثاني باتجاه الشخص الذي يمشي، ويقوم أعضاء الفريق الأول بتوجيه الشخص من خارج المنطقة للوصول إلى النهاية، فإذا استطاع الشخص الوصول إلى الناحية الثانية من دون أن تصيبه

البالونـــات يفــوز ويتــم حســـاب الــوقت المقطوع، أما إذا تمت إصابته فيتم قياس المسافــة المقطوعـــة ويتـــم مقـــارنته بــالفريق الثـاني في حـال لـم يصـل إلى الجهة المقابلة .



المطلوب أن يعبر شخص من الفريق الأول مغمض العينين من بداية لخط إلى نهايتها ويكون معه شخصان داخل المنطقة مهمتهما حماية زميلهما المغمض لعينين من البالونات المملوءة بالماء والمقذوفة من لفريق الثاني باتجاه لشخص الذي يمشي

العدد المشارك: من عشرة إلى ستة عشر شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التخطيط.

أهمية **قيام كل شخص بدوره المكلف به**.

التوجيه الصحيح.

الوصول إلى الهدف المحفوف بالعقبات.

أهمية الصحبة الصالحة في العبور إلى منطقة الأمان.

التضحية من أجل حماية الآخرين.

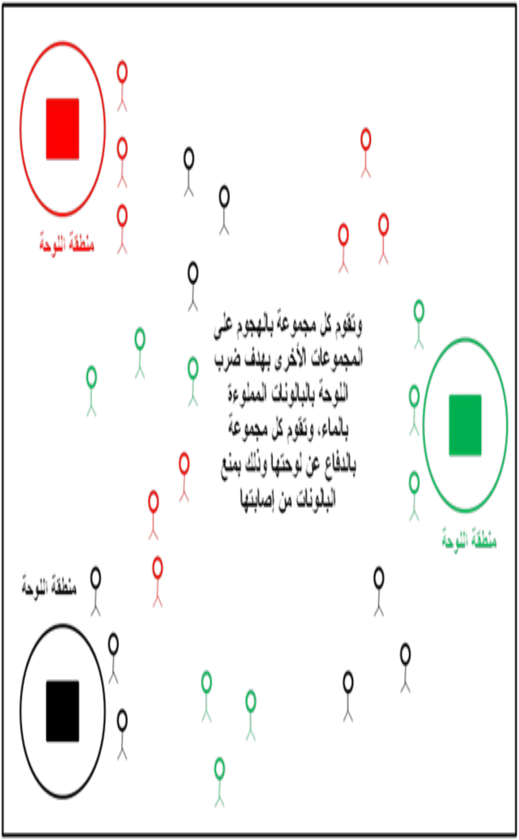
اللعبة التاسعة عشرة: حرب البالونات

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات بحيث تكون لكل مجموعة لوحة فيها مسامير، وتقوم كل مجموعة بالهجوم على المجموعات الأخرى بهدف ضرب اللوحة بالبالونات المملوءة بالماء، وتقوم كل مجموعة بالدفاع عن لوحتها وذلك بمنع البالونات من إصابتها، وللفريق الحق بالدفاع عن لوحتها باستخدام البالونات المملوءة بالماء وذلك بضرب اللاعبين المنافسين المهاجمين بهذه البالونات والشخص المهاجم الذي تنفجر فيه بالونة (أي يتبلل بالماء) لا يجوز له رمي لوحة الفريق المنافس وعليه الرجوع إلى منطقة فريقه والبدء من جديد.

ملاحظة: يتم عمل منطقة محددة حول

اللوحة بحيث لا يستطيع أحد الدخول إلى هذه المنطقة سواء من المهاجمين أو المدافعين، ويقوم المدافعون بالدفاع عن اللوحة من خارج المنطقة، ويقوم المهاجمون بالرمي من خارج المنطقة.

ويفوز باللعبة أقل فريق يصاب لوحته بالبالونات. ويتم حساب النقطة بانفجار البالونة في اللوحة.


منطقة اللوحة
وتقوم كل مجموعة بالهجوم على المجموعات الأخرى بهدف ضرب اللوحة بالبالونات المملوءة بالماء، وتقوم كل مجموعة بالدفاع عن لوحتها وذلك بمنع البالونات من إصابتها
منطقة اللوحة
منطقة اللوحة

العدد المشارك: من عشرين إلى أربعين شخص يتم توزيعهم إلى مجموعات.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التخطيط.

أهمية **القيادة.**

معرفة **الأولويات.**

وجود **الهدف الواضح والوصول إليها بشكل صحيح.**

التوزيع الصحيح للأفراد.

الذكاء والتفكير الإبداعي.

المرونة في تغيير الخطط وتوفر خطط بديلة.

التركيز في تحقيق الأهداف.

التعاون وروح الفريق الواحد.

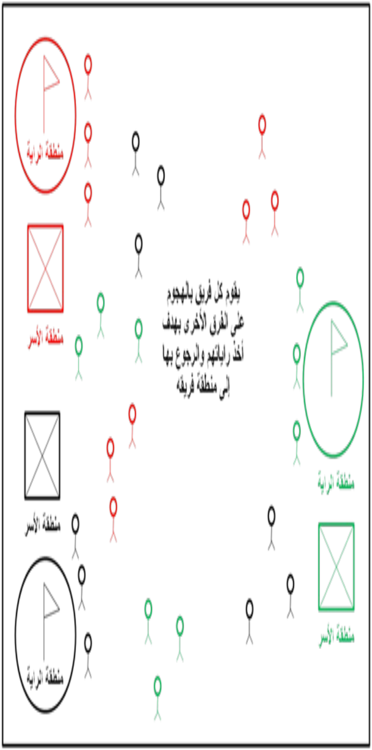
عدم الاستسلام واليأس.

التأني وعدم العجلة واستثمار الفرص المتاحة.

اللعبة العشرون: حرب الرايات

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات بحيث تكون لكل مجموعة راية توضع في منطقة محددة لا يجوز لأحد الدخول فيها، ويقوم كل فريق بالهجوم على الفرق الأخرى بهدف أخذ راياتهم والرجوع بها إلى منطقة فريقه، ويكون لكل لاعب مجموعة من البالونات المملوءة بالماء يستخدمه لرمي المنافسين، وأي شخص تصيبه بالونة وتنفجر فيه (أي يتبلل بالماء) يصبح أسيرا لدى الفريق الذي ضربه، ويمكن إخراجه فقط بالتبادل أو بأن يأتي شخص من نفس فريقه ويلمسه، علما بأن الأسير يبقى في منطقة الأسرى عند كل فريق.

ويفوز باللعبة من يجمع أكبر عدد من الرايات.


منطقة الراية
منطقة الأسر
يقوم كل فريق بالهجوم
علي الفرق الأخرى بهدف
أخذ راياتهم والرجوع بها
إلى منطقة فريقه
منطقة الأسر
منطقة الراية
منطقة الراية
منطقة الأسر

العـدد المشـارك: مـن عشـرين إلى أربعيـن شـخص يتـم تـوزيعهم إلى مجموعات.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

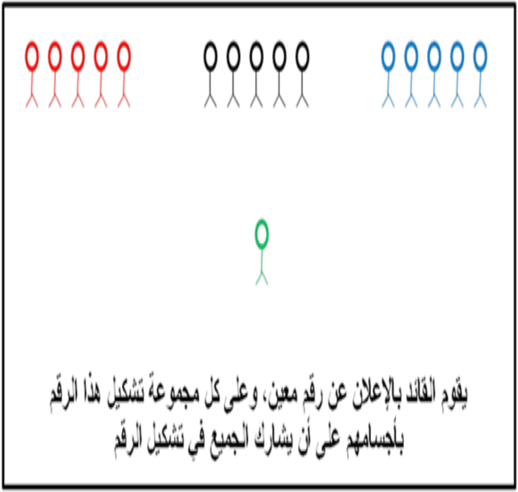
نفس القيم والمعاني في اللعبة رقم (19 – حرب البالونات)

الفصل الثالث: ألعاب متنوعة

(الألعاب التي يمكن أن تمارس داخل القاعات أو خارجها)

اللعبة الأولى: تشكيل الأرقام

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات (من ثلاث إلى ست مجموعات)، وتقف المجموعات بحيث تكون هناك مسافة بينها، ويقوم القائد بالإعلان عن رقم معين، وعلى كل مجموعة تشكيل هذا الرقم بأجسامهم على أن يشارك الجميع في تشكيل الرقم. ويتفق القائد مع المجموعات من البداية إن كانت الأرقام بالعربية أو بالإنجليزية.



العدد المشارك: من خمسة عشر إلى ثلاثين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

سرعة الحركة.

الانتباه والتركيز.

عمل الأمور بصورة صحيحة.

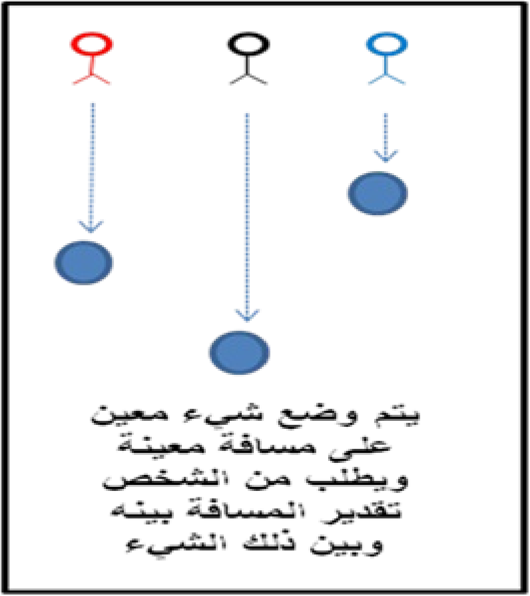
أهمية **وجود قائد.**

التعاون بين جميع أفراد المجموعة.

الإبداع.

اللعبة الثانية: تقدير المسافة

شرح اللعبة: يتم وضع شيء معين (علبة أو صندوق أو غيرها) على مسافة معينة ويطلب من الشخص تقدير المسافة بينه وبين ذلك الشيء، ويمكن للشخص اختيار خطوات كبيرة وصغيرة. يمكن أن تتم اللعبة بشكل فردي أو على شكل مجموعات.



العدد المشارك: من خمسة إلى عشرين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من

اللعبة:

التخطيط.

عدم الاستعجال.

اتخاذ القرار المناسب.

وجود هدف واضح
للوصول إليه.

اللعبة الثالثة: يقول القائد

شرح اللعبة: يقوم القائد بإلقاء أوامر متنوعة على المشاركين، ويجب على المشاركين تنفيذ الأمر فقط في حالة بدء الأمر بجملة (يقول القائد)، أمّا إذا لم يقل القائد هذه الجملة، فلا يجب تنفيذ الأمر، ويمكن أن تتم اللعبة بشكل فردي أو على شكل مجموعات.



العـدد المشارك: مـن عشــرة إلى عشــرين شخص.

القيـم والمعـاني المسـتفادة من اللعبة:

أهمية القيادة.

جدوى **اتباع القائد بدون تركيز**.

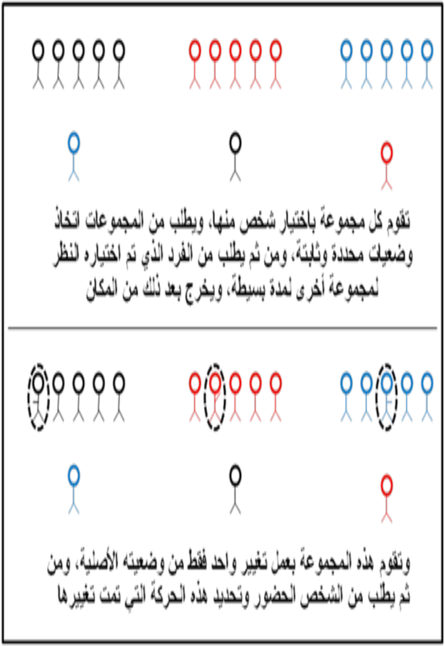
الانتباه والتركيز.

أهمية **الاتصال الواضح**.

أهمية **الإنصات**.

اللعبة الرابعة: اكتشف الحركة

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات (من اثنتين إلى ثلاث)، وتقوم كل مجموعة باختيار شخص منها، ويطلب من المجموعات اتخاذ وضعيات محددة وثابتة، ومن ثم يطلب من الفرد الذي تم اختياره النظر لمجموعة أخرى لمدة بسيطة، ويخرج بعد ذلك من المكان، وتقوم هذه المجموعة بعمل تغيير واحد فقط من وضعيته الأصلية، ومن ثم يطلب من الشخص الحضور وتحديد هذه الحركة التي تمت تغييرها، فإن استطاع تحديد الحركة كسب لمجموعته نقطة، وإن لم يستطع فازت المجموعة الأخرى بالنقطة.



العدد المشارك: من عشرة إلى ثلاثين شخص.

القيــم والمعــاني المســـــتفادة من اللعبة:

- **الانتباه والتركيز.**
- **الأمانة والصدق** في تغيير حركة واحدة فقط.
- ضرورة **اختيار الشخص المناسب** الذي يمتلك قدرة اكتشاف التغيير الحاصل.
- **التعاون** بين أعضاء الفريق.
- **التخطيط الجيد** لاختيار الحركات الثابتة والمتغيرة.

اللعبة الخامسة: أثر الرجل أو اليد

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعتين، ويفضَّل أن تكون اللعبة في منطقة رملية، تقوم كل مجموعة باختيار شخص من عندها ليقوم بوضع يده أو رجله على الرمل لكي تترك أثرا، وبالطبع من دون أن تراه المجموعة الأخرى، وأيضا تقوم المجموعة الأخرى بنفس الأمر. ومن ثم يطلب من كل مجموعة النظر إلى الأثر وتحديد الشخص صاحب الأثر وتعطى المجموعة محاولتين فقط لتحديد الشخص صاحب الأثر.



تقوم كل مجموعة باختيار شخص من عندها ليقوم بوضع يده أو رجله على الرمل لكي تترك أثرا، وبالطبع من دون أن تراه المجموعة الأخرى، ومن ثم يطلب من كل مجموعة النظر إلى الأثر وتحديد الشخص صاحب الأثر

العدد المشارك: من عشـرة إلى سـتة عشـر شخصا يتـم تقسـيمهم إلى مجموعتين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الأمانة والصدق.

الذكاء، ويظهر في طريقة وضع الأثر.

قدرة بعض الناس على اكتشـاف صاحب الأثر، وهذا الأـمر من الأـمور التي يتمتع بها بعض

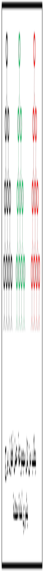
الناس وليس الكل وبالتالي على أصحاب هذه المهارات استثمارها في المكان المناسب.

التخطيط السليم.

التعاون بين أعضاء الفريق.

اللعبة السادسة: البرج

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات، ويطلب من كل مجموعة عمل أطول برج بشري لمدة محددة.



العدد المشارك: من خمسة عشر إلى أربعين شخص.

القيــم والمعــاني المســــتفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

التخطيط السليم في كيفية بناء البرج.

استثمار القدرات من خلال وضع كل شخص في مكانه الصحيح، فأصحاب الأجسام الضخمة

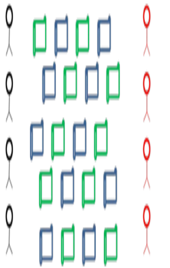
يكونون في الأسفل بحيث يشكّلون القاعدة، وأصحاب الأجسام الضعيفة يكونون فوقهم وهكذا.

أهمية الثبات إلى النهاية، فبعض الأبراج لا تستطيع الصمود إلى النهاية بل تقع مباشرة بمجرد

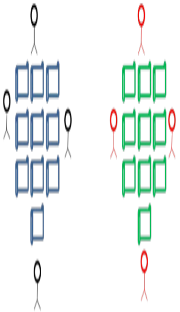
اكتمالها.

اللعبة السابعة: تجميع الصحيفة

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات، ويتم توزيع أوراق الصحيفة في أماكن مبعثرة، ويطلب من المجموعات تجميع الصحيفة بشكل مرتب، وتكون عدد الصحف بعدد المجموعات المشاركة، والمجموعة الأولى التي تستطيع جمع الصحيفة وبشكل مرتب تفوز بالمسابقة.



يتم توزيع أوراق الصحيفة في أماكن مبعثرة، ويطلب من المجموعات تجميع الصحيفة بشكل مرتب



المجموعة الأولى التي تستطيع جمع الصحيفة وبشكل مرتب تفوز بالمسابقة

العدد المشارك: من خمسة إلى عشرين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

التخطيط السليم.

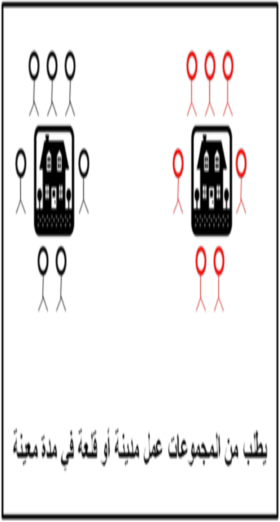
توزيع الأعضاء بشكل سليم لجمع الصحيفة وعدم العشوائية.

وجود قائد يوّجه الفريق.

أهمية **وجود هدف واضح** وهو في هذه الحالة جمع الصحيفة بشكل مرتب وبشكل سريع.

اللعبة الثامنة: بناء مدينة أو قلعة رملية

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات، ويفضَّل أن يتم لعب اللعبة على شاطئ البحر أو في منطقة رملية، ويطلب من المجموعات عمل مدينة أو قلعة في مدة معينة، والمجموعة صاحبة المدينة أو القلعة الأجمل تفوز باللعبة.



العدد المشارك: مــن عشــرين إلى أربعين شخص.

القيـم والمعـاني المســـتفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

أهمية **وجود قائد**.

الإبداع واللمسة الجمالية.

عند عمل أي مشروع ما فيمكن الاستفادة من الأمور الأخرى الموجودة، ومثال ذلك هو

الاستفادة من الأصداف أو الأخشاب أو غير ذلك من الأمور المنتشرة على شاطئ البحر.

التخطيط السليم وتوزيع الأدوار بشكل سليم.

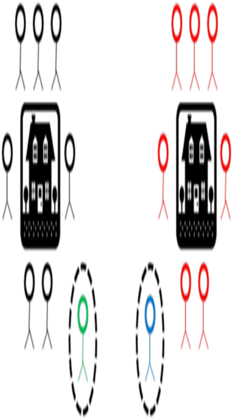
اختيار المكان المناسب لإقامة المشروع.

الاهتمام بالوقت المعطاة لاستكمال المشروع.

الجودة في العمل.

اللعبة التاسعة: بناء العميان

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات، ويفضَّل أن يتم لعب اللعبة على شاطئ البحر أو في منطقة رملية، ويتم اختيار قائد من كل مجموعة، ويطلب من المجموعات عمل مدينة أو قلعة في مدة معينة بشرط أن يغمض جميع أفراد المجموعة أعينهم إلا قائد المجموعة، ويقوم الأفراد بعمل المدينة أو القلعة وهم مغمضو الأعين ويقوم بتوجيههم القائد، ولا يمكن للقائد المشاركة في البناء أو لمس أي جزء من أجزاء المدينة أو القلعة. والمجموعة صاحبة المدينة أو القلعة الأجمل تفوز باللعبة.



قائدا المجموعتين

يتم اختيار قائد من كل مجموعة، ويطلب من المجموعات عمل مدينة أو قلعة في مدة معينة بشرط أن يغمض جميع أفراد المجموعة أعينهم إلا قائد المجموعة

العدد المشارك: من عشرين إلى أربعين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

أهمية **وجود قائد**.

اختيار **القائد المناسب**.

أهمية **التفاعل بين القائد والأتباع**، وأن نتيجة التفاعل أكبر من نتيجة إلقاء الأوامر فقط من

طرف القائد كما في هذه المسابقة.

أهمية **التشاور** وأخذ الآراء من الجانبين.

جدوى السمع والطاعة

في مثل هـذه الحالات وكونها إيجابية أم سلبية.

التخطيط السليم.

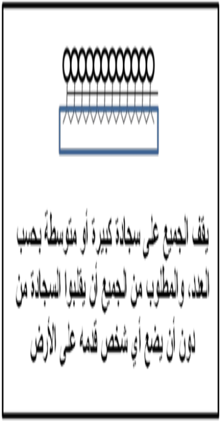
الاهتمام بالوقت المعطاة.

الأمانة والصدق في عدم فتح العينين من قبل الأعضاء طوال فترة المسابقة.

الإبداع.

اللعبة العاشرة: السجادة

شرح اللعبة: يقف الجميع على سجادة كبيرة أو متوسطة بحسب العدد، والمطلوب من الجميع أن يقلبوا السجادة من دون أن يضع أي شخص قدمه على الأرض. في حالة وضع أي قدم على الأرض يتم إضافة عشر ثوان على الفريق.



العدد المشارك: من عشرة إلى ثلاثين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

أهمية **وجود قائد** يوّجه الفريق.

الجودة في العمل.

الاهتمام بالوقت.

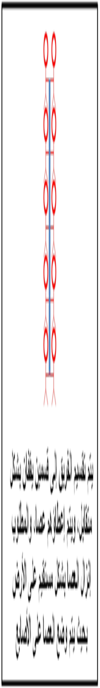
الأمانة والصدق.

أهمية كل عضو في الفريق بحيث إذا لم يقم بدوره لزاد الأمر صعوبة.

تأثير **التشجيع** على الفريق،
وكذلك تأثير الإحباط على الفريق.

اللعبة الحادية عشرة: العصا

شرح اللعبة: يتم تقسيم الفريق إلى قسمين يقفان بشكل متقابل، ويتم إعطاؤهم عصا، والمطلوب إنزال العصا بشكل مستقيم على الأرض بحيث يتم وضع العصا على الأصابع ويمنع قبض العصا.



العدد المشارك: من عشرة إلى أربعة عشر شخص.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

أهمية **وجود قائد** يوجّه الفريق.

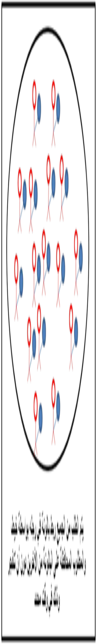
اختيار القائد السليم.

أهمية **التشجيع** في إكمال المهمة المعطاة.

الاهتمام بالوقت المعطاة.

اللعبة الثانية عشرة: تفجير البالونات

شرح اللعبة: يتم عمل منطقة محددة يقف فيها الجميع، ويتم الطلب من الجميع ربط بالونة في رجله بواسطة خيط، والمطلوب المحافظة على البالونة من الآخرين دون أن تنفجر وذلك في وقت محدد.



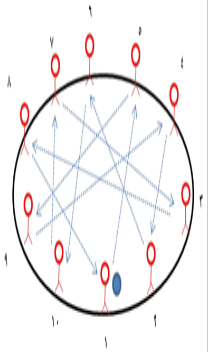
العدد المشارك: من عشـــرة إلى ثلاثين شخص.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

معنى (**الكل رابح**) وهو يعني أن يتمنى الشخص الفوز للآخرين كما يتمنى الفوز لنفسه، وليس كما يفعل البعض حين يسعى لأن يخسر الآخرون مقابل أن يربح هو فقط، ويظهر ذلك في اللعبة حينما يسعى البعض لتفجير بالونات الآخرين في حين أنه لو لم يتحرك أحد لفاز الجميع في اللعبة.

اللعبة الثالثة عشرة: نقل الكرات بأسرع وقت

شرح اللعبة: يقف المشاركون على شكل دائرة، يمسك الأول بكرة مضرب ويختار شخصا من المشاركين وينادي باسمه ويرمي إليه الكرة ومن ثم يرفع يده اليسرى، يستقبل الشخص الثاني الكرة ويختار شخصا آخر وينادي باسمه ويرمي إليه الكرة ويرفع يده اليسرى، وهكذا مع الشخص التالي حتى تصل الكرة إلى الشخص الأول، الهدف من اللعبة حساب الوقت من أول ما تتحرك الكرة إلى أن ترجع، ومن ثم السعي في تقليل الوقت قدر الإمكان، وأيضا ينبغي أن لا تقع الكرة، وإذا وقعت يتم إضافة خمس ثوان إلى الوقت.



يقف المشاركون على شكل دائرة، يمسك الأول بكرة مضرب ويختار شخصا من المشاركين وينادي باسمه ويرمي إليه الكرة ومن ثم يرفع يده اليسرى، يستقبل الشخص الثاني الكرة ويختار شخصا آخر وينادي باسمه ويرمي إليه الكرة ويرفع يده اليسرى، وهكذا مع الشخص الثاني حتى تصل الكرة إلى الشخص الأول (نرجو متابعة الأسهم)

العدد المشارك: من سبعة إلى اثنا

عشر شخصا في كل دائرة ويمكن عمل دوائر عدة.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

- **التحدي** في تقليل الوقت.
- **الجودة** في العمل.
- **التفكير الإبداعي** في كيفية تقليل الوقت.
- **التخطيط السليم**.

الفصل الرابع: ألعاب الكرة

(الألعاب التي تعتمد وجودها على كرة)

اللعبة الأولى: على الصامت

شرح اللعبة: مباراة كرة قدم بين فريقين ولكن يلتزم الجميع بالصمت أثناء اللعب، وبجانب احتساب الأهداف عن دخول الكرة في شباك الخصم، فإن أي كلمة تصدر من أي لاعب تحتسب عليه هدف.

العدد المشارك: من ستة عشر إلى أربعة وعشرين شخصا بحيث يتم تقسيم العدد إلى

فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الالتزام بالقوانين.

غرس معنى **الصمت** في مواضعه الصحيحة.

تعاون الجميع في تحقيق الهدف.

مدى **تأثير شخص واحد على الفريق** بحيث إذا التزم الجميع ولم يلتزم شخص واحد لاحتسب

عليه أهداف.

اللعبة الثانية: المنطقة المحرّمة

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى فرق عدة (خمسة بحد أقصى)، ويتم عمل مرمى لكل فريق وأمام المرمى منطقة مستطيلة تسمى المنطقة المحرّمة لا يحق لأحد الدخول فيها، وتلعب الفرق جميعها في وقت واحد وتحاول التسجيل في أي من مرمى فرق الخصم، وفي حالة دخول أي لاعب لأية منطقة محرمة، فإنه يتم احتساب ضربات جزاء على فريقه بحسب عدد الفرق الأخرى. والفريق الذي يستطيع تسجيل أكبر قدر من الأهداف يفوز باللقاء. ويكون اللعب بكرتي قدم.



يتم تقسيم المشاركين إلى فرق عدة، ويتم عمل مرمى لكل فريق وأمام المرمى منطقة مستطيلة تسمى <u>المنطقة المحرّمة</u> لا يحق لأحد الدخول فيها، وتلعب الفرق جميعها في وقت واحد وتحاول التسجيل في أي من مرمى فرق الخصم

العدد المشارك: من أربعة وعشرين

إلى أربعين شخص.

القيـم والمعـاني المســـتفادة من اللعبة:

- **التخطيط السليم.**
- **الانتباه من مخالفة القانون.**
- **التعاون** بين أعضاء الفريق.

اللعبة الثالثة: اللمسة الواحدة

شرح اللعبة: مباراة كرة قدم يسمح لكل لاعب فيها لمس الكرة لمرة واحدة فقط أثناء التمرير أو التسديد أو تنفيذ أية لعبة، وفي حالة قيام اللاعب بلمس الكرة أكثر من مرة في لعبة واحدة، تحتسب عليه مخالفة ويتم تحويل اللعب للفريق الثاني.

ملاحظة: يمكن للحارس فقط في منطقته لمس الكرة أكثر من مرة.

العدد المشارك: من ستة عشر إلى أربعة وعشرين شخصا بحيث يتم تقسيم العدد إلى فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

الانتباه والتركيز.

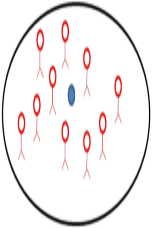
عدم الاستعجال في اللعب.

التخطيط السليم.

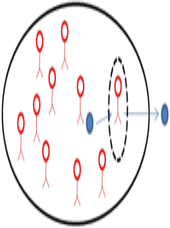
أهمية دور كل لاعب في الملعب.

اللعبة الرابعة: آخر شخص يلمس الكرة

شرح اللعبة: يقف جميع المشاركين في منطقة دائرية محددة، ويتم رمي الكرة بينهم ويقومون باللعب ويحاول كل شخص أن يخرج الآخرين من اللعب بأن يسدد الكرة فيهم وتخرج بعدها الكرة إلى خارج المنطقة، والشخص الأخير الذي تلمسه الكرة قبل أن تخرج من المنطقة يخرج من اللعبة، وكذلك الشخص الذي يخرج خارج الدائرة يخرج من اللعبة.



يقف جميع المشاركين في منطقة دائرية محددة، ويتم رمي الكرة بينهم ويقومون باللعب ويحاول كل شخص أن يخرج الآخرين من اللعب بأن يسدد الكرة فيهم وتخرج بعدها الكرة إلى خارج المنطقة



الشخص الأخير الذي تلمسه الكرة قبل أن تخرج من المنطقة يخرج من اللعبة
(مثال الشخص الذي عليه الدائرة)

العدد المشارك: من خمسة عشر إلى خمسة وعشرين شخصا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

التخطيط الشخصي السليم بحيث يعرف اللاعب أين يقف ومتى يهاجم أو لا يهاجم.

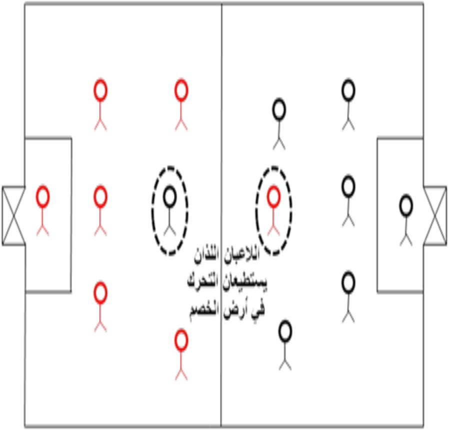
عدم الاستعجال في الهجوم ومعرفة اللحظة المناسبة.

الاستماع والفهم الجيد للقوانين لعدم الوقوع في المخالفات.

اللعبة الخامسة: شخص واحد فقط يتحرك

شرح اللعبة: مباراة كرة قدم يثبت فيها جميع أعضاء الفريق في مكان محدد إلا لاعبا واحدا يستطيع التحرك في أرض الخصم فقط بالإضافة إلى حارس المرمى، وفي حال تحرك أي لاعب من موقعه يتم احتساب ضربة جزاء على فريقه، وفي حال دخول اللاعب المتحرك إلى أرضه يحتسب ضربة جزاء ضد فريقه. ويفوز بالمباراة من يسجل أكثر.

ملاحظة: يمكن للحارس التحرك في منطقته فقط.



مباراة كرة قدم يثبت فيها جميع أعضاء الفريق في مكان محدد إلا لاعبا واحدا يستطيع التحرك في أرض الخصم فقط بالإضافة إلى حارس المرمى

العدد المشارك: من ستة عشر إلى أربعة وعشرين شخصا بحيث يتم تقسيم العدد إلى فريقين.

القيـم والمعـاني المســتفادة من اللعبة:

التعاون بين أعضاء الفريق.

توزيع الأدوار بشكل مناسب.

غرس معنى **أن يكون الشـخص حرا أو مقيـدا في حركته** وبيان إيجابيات وسلبيات كل منهما.

اللعبة السادسة: ضد الزمن

شرح اللعبة: مباراة كرة قدم يتم إعطاء زمن محدد لكل فريق للهجوم (مثل كرة السلة)، وفي حالة انقضاء الزمن المحدد يتم تحويل الكرة للفريق المنافس، وفي حالة قطع الكرة من الفريق المنافس، يأخذ الزمن المتبقي من الفريق الأول بالإضافة إلى زمنه هو.

العدد المشارك: من ستة عشر إلى أربعة وعشرين شخصا بحيث يتم تقسيم العدد إلى فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

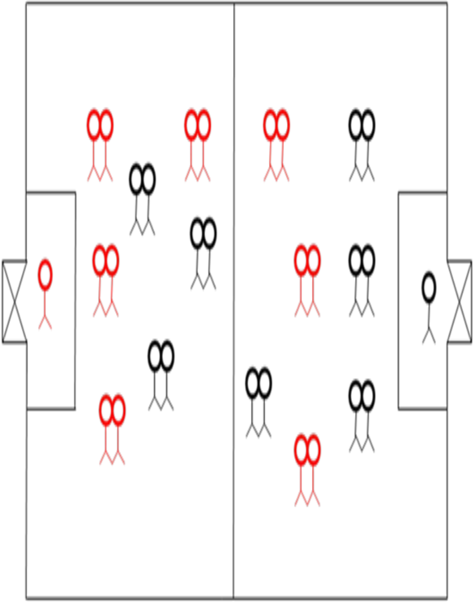
الاهتمام بالوقت.

التخطيط السليم.

أهمية **وجود قائد** يوجّه الفريق.

اللعبة السابعة: لاعبان مربوطان

شرح اللعبة: مباراة كرة قدم يتم فيها ربط قدم كل لاعبين ببعضهما بحيث يتحركان معا.



مباراة كرة قدم يتم فيها ربط قدم كل لاعبين ببعضهما بحيث يتحركان معا

العدد المشارك: من ستة عشر إلى أربعة وعشرين شخصا بحيث يتم تقسيم العدد إلى فريقين.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

التعاون بين الشخصين بعضهما وبين أعضاء الفريق.

التخطيط السليم.

أهمية **تشكيل فريق عمل صحيح** بحيث يكون كل عضوين متجانسين وكذلك جميع الأعضاء

متجانسون مع بعضهم.

وجود **تركيز مشترك** بين

الشخصين المربوطين مع بعضهما.

مناقشة **وجود زميل دائم مع الشخص** في مشاريعه لكي يحققا هدفا واحدا أو أن يكون

الشخص لوحده في تحقيق مشاريعه.

الفصل الخامس: ألعاب السيارة والحافلة

(الألعاب التي تمارس داخل السيارة أو الحافلة)

اللعبة الأولى: التحدث بدون حرف معين

شرح اللعبة: يقوم المتسابق بالتحدث لمدة محددة في موضوع معين، ويشترط التحدث بدون حرف معين يقوم بتحديده القائد (مثلا عدم التحدث بأية كلمة فيها حرف السين أو الراء أو النون وغيرها). ويخسر المتسابق إذا تحدث بأية كلمة فيها ذلك الحرف، أو توقف عن الحديث

للتفكير، أو كان موضوعه أو جمله غير منطقية، أو استمر في تكرار الكلمات أو الجمل.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

القدرة على التحدث أمام الآخرين.

الانتباه والتركيز.

اختلاف القدرات بين الأشخاص، فمنهم من يستطيع التحدث ومنهم من لا يستطيع.

جمال اللغة العربية في

وجود كلمات بديلة في أغلب الأحيان.

اللعبة الثانية: أطول نفس

شرح اللعبة: يقوم المتسابق بالتحدث بنفس واحد (أي بدون أن يأخذ نفس أثناء الحديث). ويتم احتساب الوقت لهذا الحديث، ويفوز من يحقق أطول وقت في الحديث بنفس واحد. ويمكن أن تكون اللعبة في التحدث بجمل أو أرقام.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

نعمة التنفس.

أهمية التحدث بشكل واضح حتى تصل الرسالة بشكل صحيح وليس بشكل سريع.

اختلاف القدرات والمهارات بين الأشخاص.

اللعبة الثالثة: المطارحة الشعرية

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى فرق حسب العدد، ويقوم كل فريق بالإتيان ببيت شعري على أن يكون البيت فصيحا وغير مكسور، ويطلب من الفريق الثاني الإتيان ببيت شعري على أن يبدأ بالحرف الذي انتهى به الفريق الآخر، ويجب أن تكون جميع الأبيات الشعرية غير محبوكة بمعنى أن لا يتشابه الحرف الأول مع الحرف الأخير، ويمنع كذلك التكرار، ويعطى كل فريق وقتا محددا للرد وإذا لم يستطع الرد، يتم احتساب نقطة للفريق المنافس.

العدد المشارك: يتم تقسيم العدد الموجود إلى مجموعات متساوية العدد أو قريبة العدد.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

أهمية الشعر العربي قديما وحديثا.

التأمل في بعض الأبيات التي تلقى.

الاهتمام بالوقت.

اختلاف القدرات والمهارات بين الأشخاص فمنهم من يحب الشعر ومنهم من لا يحب.

التعاون بين أعضاء الفريق.

اللعبة الرابعة: الذاكرة

شرح اللعبة: يقوم المتسابق الأول بذكر كلمة معينة، وعلى الشخص التالي أن يذكر هذه الكلمة مع كلمة جديدة، ويقوم الشخص التالي بذكر الكلمتين مع كلمة جديدة، وهكذا، وتستمر اللعبة بالدوران إلى أن يبقى شخص واحد يكون هو الفائز. ويمكن أن تحدد اللعبة بحيث يتم ذكر أسماء أشخاص أو فواكه أو مدن وغيرها، والشخص الذي يخطئ في ترتيب الأسماء أو يأتي بكلمة مكررة أو يتأخر في ذكر الأسماء يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيــم والمعــاني المســـتفادة من اللعبة:

وسائل تقوية الذاكرة.

الانتباه والتركيز.

الأمانة.

اللعبة الخامسة: بناء القصة

شرح اللعبة: تشبه كثيرا لعبة الذاكرة (المذكور في رقم 4) ولكن المطلوب هنا بناء قصة بدلا من كلمات مبعثرة .

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة: نفس القيم والمعاني في اللعبة رقم (4).

اللعبة السادسة: الأسماء بحرف معين

شرح اللعبة: يتم اختيار حرف معين، وعلى كل متسابق ذكر أسماء أشخاص بهذا الحرف،

ويعطى كل شخص وقتا محددا فإذا لم يستطع ذكر اسم معين أو كرّر اسما تم ذكره، يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

- **الإطلاع الواسع.**
- **الأمانة.**

اللعبة السابعة: الأسماء بنهاية الحرف المذكور

شرح اللعبة: يقوم المتسابق الأول بذكر اسم معين، وعلى الشخص التالي أن يذكر اسما بحيث يبدأ بالحرف الذي ينتهي به الاسم السابق، وتستمر اللعبة بالدوران حتى يبقى شخص واحد، والشخص الذي يتأخر في الإتيان باسم أو يكرر اسما تم ذكره يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

الأمانة.

الإطلاع الواسع.

اللعبة الثامنة: تقدير الوقت

شرح اللعبة: يقوم القائد بذكر وقت معين، وعلى جميع المتسابقين تقدير هذا الوقت، والشخص الذي يظن أنه وصل إلى الوقت المطلوب يرفع يده ويعطيه القائد رقما، وعند انتهاء الجميع، يقوم القائد بإعلان الرقم الفائز والذي قدّر الوقت بالضبط.

مثال: يطلب القائد من الجميع تقدير 45 ثانية، فيبدأ الجميع ببدء التقدير، والذي يظن أنه وصل إلى 45 ثانية يرفع يده ويعطيه القائد رقما.

ويجب على القائد أن يستخدم جهاز تقسيم الوقت والذي يتوفر على الهواتف المتحركة.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

- **أهمية الوقت.**
- **أهمية الالتزام بالوقت.**
- **اختلاف الناس في تقديرهم للوقت.**

اللعبة التاسعة: بُم

شرح اللعبة: يتم اختيار رقم معين بحيث إذا تم المرور على هذا الرقم أو أي من مضروباته أو أي عدد فيه هذا الرقم، فإنه يستبدل بكلمة بُم، ويقوم المتسابق الأول بالبدء برقم 1 ويستمر المتسابقون بذكر الأرقام تباعا مع مراعاة الشرط الذي تم ذكره، والشخص الذي يخطئ في الترتيب أو لا يذكر كلمة بُم في الرقم الذي تم تحديده يخرج من اللعبة .

مثال: يتم اختيار العدد 3، يبدأ المتسابق الأول بالعدد 1 والثاني بالعدد 2، وعندما يأتي الثالث يقول بم، والرابع يقول 4، والخامس يقول 5، ثم يفترض للشخص السادس أن يقول بم، وهكذا للرقم

9 و12 و 13 و 15 ....يقال بم.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

الأمانة.

اللعبة العاشرة: عدد بالعربي وعدد بالإنجليزي

شرح اللعبة: يبدأ الشخص الأول بالرقم 1 باللغة العربية ومن ثم الشخص الثاني العدد 2 باللغة الإنجليزية والشخص الثالث بالعربية وهكذا، والشخص الذي يخطئ أو يتأخر في الرقم يخرج

من اللعبة.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

- **الانتباه والتركيز.**
- **سرعة البديهة.**

اللعبة الحادية عشرة: أسماء الصحابة

شرح اللعبة: كل شخص يقول اسم صحابي، ويستمر الدوران حتى يبقى آخر شخص.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

معرفة أسماء الصحابة.

الثقافة الواسعة.

التعليق السريع على بعض الصحابة.

اللعبة الثانية عشرة: سور القرآن

شرح اللعبة: تتم البداية من سورة الفاتحة أو الناس، وعلى الشخص التالي إخبار السورة التالية وهكذا، والشخص الذي يخطئ في الترتيب أو يتأخر في إخبار السورة يخرج من اللعبة، ويمنع استخدام المصاحف أو أية وسيلة أخرى لمعرفة الترتيب.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

معرفة **ترتيب سور**

القرآن الكريم.

التعليق السريع على بعض سور القرآن الكريم.

اللعبة الثالثة عشرة: أسماء الله الحسنى

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات صغيرة، ويطلب من كل مجموعة كتابة أسماء الله الحسنى، ويتم إعطاء وقت معين، والمجموعة التي تستطيع أن تكتب جميع الأسماء تفوز باللعبة.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

معرفة أسماء الله الحسنى.

التعليق على بعض أسماء الله الحسنى.

اللعبة الرابعة عشرة: التفاحة والمحامي

شرح اللعبة: يتم تقسيم المشاركين إلى مجموعات، كل مجموعة من شخصين اثنين، وتقوم اللعبة بشكل أساسي على أنه إذا ذكر اسم شخص بأنه المتهم فإن زميله في المجموعة يرد عنه ويذكر اسما شخص في مجموعة أخرى.

مثال: الفريق الأول: أحمد ومحمد، الفريق الثاني: حمد وسعيد، الفريق الثالث: عمر وخالد.

يبدأ أحمد فيقول: محمد لم يأكل التفاحة، سعيد أكل التفاحة.

فيجيب حمد من الفريق الثاني فيقول: سعيد لم يأكل التفاحة، خالد أكل التفاحة.

فيجيب عمر من الفريق الثالث، فيقول: خالد لم يأكل التفاحة، حمد أكل التفاحة. وهكذا..

والشخص الذي يخطئ في الرد أو الفريق الذي يتأخر في الرد أو الفريق الذي يحوّل الرد على فريق خرج من اللعبة، يخرج من اللعبة.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الانتباه والتركيز.

الأمانة.

التعاون بين الفريق.

الذكاء.

اللعبة الخامسة عشرة: البقاء للأقوى

شرح اللعبة: مسابقة ثقافية يقوم فيها القائد بطرح الأسئلة على المشاركين، والشخص الذي يستطيع الإجابة يستطيع أن يخرج أي شخص آخر أو يستطيع أن يحتفظ بالنقطة لنفسه بحيث إذا أخرجه شخص آخر، يستطيع إدخال نفسه بهذه النقطة. والشخص الذي يبقى في النهاية هو الشخص الفائز.

العدد المشارك: يتم اللعب بشكل فردي والعدد يكون مفتوحا.

القيم والمعاني المستفادة من اللعبة:

الثقافة الواسعة.

التخطيط في إخراج المنافسين وإبقاء النقاط.

السرعة في الإجابة.

التحدي.

الخـــاتمة

تحتـاج التربيـة إلـى علم وعمل، تحتاج التربيـة إلـى جهـد وبـذل حـتى تؤتـي ثمارهـا، ولا يظن المربي بـأن أي جيل سوف يخرج إلى الوجود وهو يحمل قيمـا وأخلاقـا أصـيلة مـن دون أن يتقلى الـتربية الصحيحة.

إنّ ما نشاهده في هـذه الأيام من أجيال فارغة من القيم والأخلاق، يرجع أحد أسبابها الرئيسة إلى ضعف التربيـة، أو التربيـة السـطحية المتبعة من المربين والمعتمـدة على مناهـج ركيكـة. إن على المربين تعلم التربيـة الصـحيحة من خلال سؤال المختصين أو قراءة الكتب أو حضور الدورات أو

المواد المعروضـة في الوسائل الإعلاميـة السـمعية أو المرئية، ولا يعذر أحد من المربين في تقصـيره للتربية مع توفر كل هذه الوسائل.

إن التربيـة من خلال الألعاب والتي عرضـنا جزءا منهـا، تعتـبر وسـيلة جيـدة لغرس القيـم، والقـارئ المتتبع لهذا الدليل يجد بأن القيم التي يمكن غرسـها كثيرة جدا من خلال هـذه الألعـاب. المهم هنا، أن يعرف المربي ما الـذي يريـده من هـذه اللعبة حتى تؤتـي ثمارها.

لقـد سـعينا في هـذا الـدليل إلى فتح أذهـان المربين للابتكـار والإبـداع، ويمكن للمربيـن الاسـتفادة مـن هـذا الـدليل والكتـب الأخرى المشابهـة في هـذا

المجال لطرح مزيد من الألعاب وبالتالي غرس قيم جديدة بمزيد من الوسائل والطرق. والنتيجة المرجوة هي جيل يحمل قيما أصيلة وأخلاقا كريمة.

نسأل الله تعالى أن نكون قد وفقنا في تقديم شيء جديد لهذا الدين ولهذا المجتمع، والله نسأل أن يجازينا خير الجزاء، وإن كان من توفيق فمن الله وحده، وإن كان من خطا فمن أنفسنا والشيطان، والله ولي التوفيق والحمد لله رب العالمين.